PS · PS2 · XBOX · GBA · GCUBE MEGSZÁLLOTT JÁTÉKOSOK MAGAZINJA

VII. ÉVFOLYAM 5. SZÁM
2003 MÁJUS

728,- FT

576 KONZOL



KI SZELET VET, ZELDÁT ARAT

THE LEGEND OF ZELDA - THE WIND WAKER (GAMECUBE)

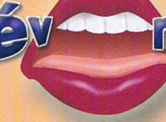
AVI TÉMÁNK: A HÁROMDIMENZIÓS ZAJKELTÉS REJTELMEI • A RESIDENT JÁTÉKOK TÖRTÉNETE • ÚJ SONY ŐRÜLET: EYE TOY

DNIGHT CLUB 2 • RESIDENT EVIL DEAD AIM • CLOCK TOWER 3 • UAE-X XBOX AMIGA EMULÁTOR • YAGER • GOLDEN SUN 2

576 KONZOL - A MEGSZÁLLOTT JÁTÉKOSOK MAGAZINJA

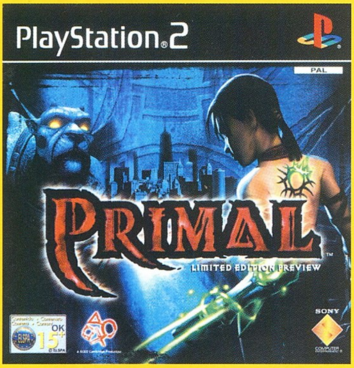


EZ ÁM A NAGY SZÁM
1 év meg 6 szám



Comgame "576" Kft
1329 Budapest, Pf: 24
Ha megrendeled
(rózsaszín utalványon küldöd a pénzt)
az 576 Konzol valamelyik korábbi
számát, akkor a postaköltséget
mi fizetjük!
Na ez így már elég kedvező, nem?

Ha most egy évre előfizetsz az 576 Konzolra, 6399,-Ft-ért kapod meg a 11 új számot + tiéd lehet további 6 általad kiválasztott korábbi számunk!



PRIMAL ELŐFIZETÉSI AKCIÓ!

Ha május 31-ig előfizetsz az 576 Konzolra (negyed, fél vagy egy évre) egy limitált szériás PRIMAL játszható PS2 demo DVD-t küldünk neked ajándékba!

TARTALOM

Hírek ... 4

A Hónap Témája: A háromdimenziós zajkeltés rejtelmei ... 8

Playstation 2, mint médialejátszó ... 10

EyeToy - Játék a szemnek! ... 12

A Resident Evil játékok története ... 14

Retro Rovat: A Handheld játékok (második, befejező rész) ... 16

Big in Japan ... 18

PLAYSTATION

Playsation leltár ... 20

PLAYSTATION 2

Midnight Club 2 ... 22
Black & Bruised ... 24
Downtown Run ... 25
Resident Evil Dead Aim ... 27
Clock Tower 3 ... 28
NBA Street Vol 2 ... 30
F1 Career ... 32
X2: Wolverine's Revenge ... 34
Syberia ... 36
Yu-gi-oh!: Duelist of the Roses ... 38
Dynasty Varriors 4 ... 44
Chessmaster ... 46
Gunfighter 2 ... 48
Piglet's Big Game ... 50
Inspector Gadget - Mad Robots Invasion ... 51

XBOX

Godzilla Destroy All Monsters Melee ... 52
UAE-X Xbox Amiga emulátor ... 54
Xbox Leltár ... 56
RollerCoaster Tycoon ... 58
Yager ... 60

GAMECUBE

The Legend of Zelda: The Wind Waker ... 62

GAMEBOY ADVANCE

Golden Sun 2 ... 70
Frogger's Adventures 2 - The Jungle Book 2 ... 72
Super Puzzle Fighter 2 ... 73
Contra Advance - Castleveen ... 74
Samurai Jack - Crazy Taxi: Catch a Ride ... 75
The Lost Vikings ... 76

Csevegô ... 78

Cool-Túra ... 80



AKTuális 61

MESE A SRÁCRÓL, AKI VÉGRE MEGLELTE, AMIT AZ UTÓBBI IDŐBEN SEHOL SEM TALÁLT

Konzolos újságnál főszerkesztőnek lenni kb. olyan, mint öreg kiszolgált gépmesternek a csoki gyárban (szigorúan szerintem persze, mert csokigyáros még nem voltam). Marha sok lecsót és sósperecet kell zabálni ahhoz, hogy néha megkívánja az ember az édességet. Sokkal jobb meló inkább 19 évig borászkodni, mert akkor legalább folyamatosan hulla mák lehet a jómunkásember. Vagy sztriptiztáncosnőket olajozni... Igen, az **bitang** jó lehet! (Elmereng...)

Nekem az utóbbi években komolyabb, tartós, „újgenerációs" lelki gyönyört csak a Halo és a Turok Evolution jelentett X-en, előtte meg a Final Fantasy 7 PS-en. (A DMC csak futó kaland volt ;) Mi tehetnék – attól, hogy tudom, vannak más jó stuffok is, még nem fogom szeretni őket. Ha nem jön be valami, akkor nem jön be, erőszakot nem tehetek magamon. (A Turok Evo X-en a **létező legjobb** stuff. Most éppen ezt gondolom...)

Ültem régi cimborámnál, B. Gabinál – akivel annak idején állandóan játszottunk – és nosztalgiáztunk. Szétröhögtük magunkat, amikor felidéztük, hogy mi tulajdonképpen simán feltettünk két évet az SNES-es Street Fighter 2-re – úgy elment felettünk az a cirka 730 nap, hogy semmit sem csináltunk, csak átlag hetente négyszer végigküzdöttük az éjszakát, sértődésekkel és kontroller csapkodásokkal tarkítva. Minden egyes hétvégén „mesterek tornája" volt, ilyenkor általában vendégszereplőket hívtunk, mert kicsit belezizzentünk volna, ha állandóan csak Ken püfölí Bisont (jóvan' G, néha Bison is gyalázta Kent... :), kellett néha egy kis újdonság, egy kis Zangief, egy kis Blanka, egy kis kerítésre tapadó Vega...

Volt egy **gyönyörű** évünk a Sega 32X-es Doommal is! Semmi másra sem emlékszem (már, hogy úgy *egyébként* mit csinálhattam még abban az időben...), csak a shotgunra a képernyőn, a bikaemberek üvöltésére, a töksötét szobára (a TV világított az arcunkba, szemek kigúvadva...), a titkos helyek erőszakos keresésére (minden egyes falrészlet **ötvenszeri** végignyomkodásával, ami tekintettel a Doomban található falak mennyiségére, **eléggé** izmos feladat :) és arra, amikor a Gabinak elromlott a TV-je, mi meg sírva-zokogva-visítva próbáltunk azonnal (természetesen péntek délután – *mindig* péntek délután romlik el *minden*) egy szerelőt keríteni, nehogy egy estét Doom nélkül maradjunk. (Ja, és itt motoszkál a fejemben az a tipikus Doom zene is – Tatatam-tatam-tatam-tatamtatam... ;) Egy pályát a Gabi csinált, egyet én. Üvöltés, felugrálás, anyázás. „Ott jön egy imp, te vakegér, lődd már le!" – és hasonló kiáltások. Az az egy év egy hosszú Doom volt nekünk...

Utána jött a Tekken. Uram isten, mik mentek! Elindultunk szombat este buliba, kivajazva, mint Sz*ros Pista Jézus nevenapján, előtte kis melegítés („Csak tíz perc bunyó, 'sztán mehetünk!"), Kuma Vs. Kazuya, hajnal háromkor eszméltünk vérben forgó szemmel, hogy elfelejtettünk elmenni. Akkoriban iszonyú Tekken láz volt körülöttünk, totál anti-konzolos ismerőseink (akik a kontrollert előszeretettel hívták *távirányítónak* :) is PS1-et vettek, hogy edzésben legyenek a meccsekre...

Aztán megállt ez az egész. A Gabi rajta maradt a Dynasty Warriors sorozaton vagy 2 évre, én a fent említett stuffokat találtam magamnak. Nem nyomtuk együtt hosszú ideig. Néha próbálkoztunk ezzel-azzal, de ezek az új játékok valahogy nem hozták a szokásos feelinget, amit a régiek. Mígnem kb. egy hónappal ezelőtt egy hirtelen ötlettől vezérelve beraktuk a Serious Samet az X-be...

Jesszus, mekkora game multibaaaaaan! Amikor leközöltük a tesztjét a konzolban, én ugyan kipróbáltam, de valahogy nem fogott meg. Nem vettem észre, micsoda istenség ez a játék. De nagy kár lett volna kihagyni!

Azóta Sammel nyomjuk, heti kétszer, kooperatív módban. Sportolunk! Egy nap átlag egy pálya, normál módban, 4-5 nekifutással, persze nem mindig sikerül elsőre. Iszonyat nagy terepeket járunk be (van még egy olyan FPS, ahol **ennyire** hatalmas területek vannak?), gyilkoljuk a dögöket, gyönyörködünk a óriási épületekben és ellenfelekben (van még egy olyan FPS, ahol **ennyire** nagy szörnyek vannak?), kilométeres távolságokba eregetjük a rakétáinkat, és agódva hallgatózunk, amikor a távolból valahonnan felhangzik a jól ismert *artikulátlan* üvöltés („Ahááááhhááááááááá" – és egy feltartott kezű idióta rohan feléd, aki kamikaze barom módjára felrobbantja magát), hogy aztán valamelyikünk bemondja: „Kösziiiii, én kaptam!".

A tizenhetedik pálya körül vagyunk. Még legalább ugyanennyi van hátra. Elleszünk még egy darabig! ;)

Találd meg **te** is a játékodat. Majd az **576 Konzol** segít ebben!

Ui.: Majd' elfelejtettem a tutit – megint beújítottunk valamit, illetve *valakit*. Ő Big, az 576 Konzol kiküldött :) tokiói riportere, aki a következő hónapok során Akihabarából, a japán főváros egyik leghíresebb „elektronikus" kerületéből, első kézből küldi nektek izgalmas helyszíni tudósításait a konzolvilág legforróbb újdonságairól. Ez aztán az igazi **nagy** dobás! Bemutatkozását a 18-19 oldalon olvashatjátok, fogadjátok őt szeretettel!



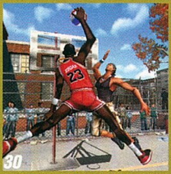
Midnight Club 2



Resident Evil Dead Aim



Clock Tower 3



NBA Street Vol 2



X2: Wolverine's Revenge



Piglet's Big Game



Godzilla Destroy All Monsters Melee



Yager



The Legend of Zelda: The Wind Waker



Golden Sun 2



Super Puzzle Fighter 2



The Lost Vikings

Az 576 Konzol pontozási rendszere

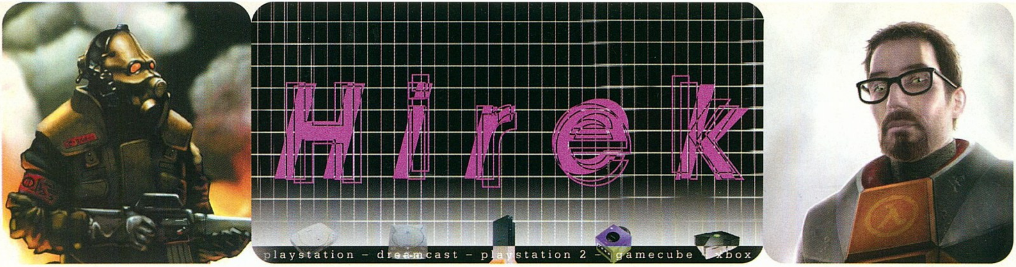
- 1-2.5 pont – Csak saját felelősségre. Mi szóltunk! Nem érdemes koptatni vele a gépet.
- 3-4.5 pont – Ha éppen nem tudsz jobb dologra költeni, szerezd be, de ne várj tőle sokat.
- 5-5.5 pont – Teljesen átlagos, játszható stuff. Néhány kósza órára biztos leköt majd.
- 6-7.5 pont – Jópofa! Egy próbát mindenképpen megér. Talán még rá is kattansz?!
- 8-9.5 pont – Bátran ajánljuk, mert kellemes, finom játék. Nem fogsz csalódni benne!
- 10 pont – Kihagyhatatlan, mindenki számára kötelező, 576 Konzol favorit! Király!

ISSN 1417-9296

Nyomás: Offset és Játékkártya nyomda RT (A GOLDMANN csoport tagja)
Főszerkesztő: Martin
Nyomdai előkészítés: Titz Renáta
Kiadja: Comgame Kft., 1042 Budapest, Árpád út 112. (Árpád Üzletház)
Terjeszti: Hírker Rt, NH Rt és alternatív terjesztők
E-mail: 576konzol@576.hu

Laptulajdonos: Balogh Zsolt
Lapterv: 576 Konzol Team
Levilágítás: Heiling Média Kft.
Levélcím: 1329 Budapest, Pf.: 24.
Telefon: 06-1-369-26-86
Előfizethető: Comgame 576 Kft. 1329 Bp. Pf.: 24.
Website: www.576.hu

Címlap: The Legend of Zelda: The Wind Waker (Gamecube)



HALF-LIFE 2 (XBOX)

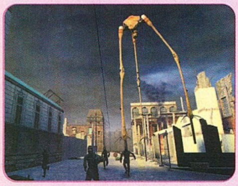
Az elmúlt hónap legnagyobb híre (ezért is kezdjük vele) egyértelműen a **Half-Life 2** bejelentése volt. A játék gyakorlatilag a semmiből tűnt elő – sejtettük ugyan, hogy készül a folytatás (ma született báránykáknak: a HL 1998 legsikeresebb FPS-e volt, és nyu-



godtan nevezhetjük minden idők egyik legnagyszerűbb és leghangulatosabb „sajátszemszögű lövöldéjének"), de mindenki 2004-re várta – legkorábban. A bomba április utolsó hetében csapott be: hirtelen feltűntek az első képek és beszámolók a játékról. A folytatás főhőse továbbra is Gordon Freeman, aki ezúttal egy kelet-európai kisvárosban (!) harcol az idegen in-







vázió ellen. A grafikai fejlődés brutális: az első epizód módosított Quake 2 motorját a mai napig használja néhány játék – a mostani részt hajtó (a Valve által házilag fejlesztett) Source-enginnek is hasonló jövőt jósolunk. Brutális poligon mennyiséget mozgat a motor, a textúrák szinte lemásznak a képernyőről (néhány helyszín erősen közelít a fotórealizmushoz), az új animációs rendszer forradalmi (a karakterek szemgolyója mozog, a csontváz mellett az izmokat is külön mozgatja a motor), és a fizikai modellezés (korrekt rongybaba fizika, teljesen pusztítható/megváltoztatható, minden porcikájában interaktív környezet) is nagyon ott van a topon.

Gordon ezúttal egy női segítőtársat is kap a bájos *Alyx* (ő egyébként az első részben megismert kecske-





szakállas tudós lánya) személyében – a hölgyemény mellékszereplő, tehát vele nem nyomulhatunk (és szerelmi szál sem lesz :-) A történet során egyébként többen is csatlakozhatnak majd hozzánk: átmenetileg kommandósok, tudósok vagy az első részből megismert Barney-k lehetnek útitársaink. A tisztességesen felturbózott AI-nak köszönhetően a szörny komák nem csak szimplán a nyakunkba ugranak, hanem tényleg megfontolt inváziós erőként viselkednek – sebesülés esetén visszavonulnak, vagy ravasz csapattaktikákat alkalmaznak. A multiplayer móduszok körül egyelőre még nagy a titkolódzás, az biztos, hogy az egész játékot végignyomhatjuk egy haverunkkal karöltve – azaz mindenki legnagyobb örömére lesz cooperative mód. A pécés verzió szeptember 30-én kerül a boltok polcaira, ezt nem sokkal követi majd az Xbox változat – gyaníthatóan még az idén.

NINTENDO: E3-AS ÍZELÍTŐ

A jövő hónap mindenképpen az E3 jegyében fog eltelni (Martin apuék már csomagolnak, a júniusi számban gigászi E3-beszámoló várható!), de így május legelején (időgép – ti ezt a hónap közepén olvassátok) már kezdnek szállingózni a hírek az év legnagyobb videojátékokkal kapcsolatos eseményéről. A cégek ilyenkor hosszú listákat közölnek a kiállítandó anyagokról (gondosan visszatartva róluk a helyben bejelentésre kerülő nagy meglepiket), és kezdik felfedni, hogy mire is számíthat az egyszeri látogató az Expo zajos három napja alatt. Engedelmetekkel most nem állunk neki az összes cég össze listáját felsorolni (arra ott van az 576 Online), inkább kikapjuk magunknak a tömegből a Nintendót, és egy rövid képes/szöveges beszámoló keretében a körmére nézünk az érdekfeszítőbb E3-as újdonságok ügyében:

Mario Kart Double Dash (GC): a régóta várt Cube-os *Mario Kart*, ugye. Szerepelnek: Mario, Lui-



gi, Peach, Baby Mario, Baby Luigi, Yoshi, Birdo, Wario, Waluigi, Donkey Kong, Diddy Kong, Bowser, Bowser Jr., Koopa és Paratroopa. Hat féle felszedhető tárgy + személyenként nyolc speciális item – ezek továbbra is az ellenfél életének megkeserítésére szolgálnak.

Pikmin 2 (GC): Olimar kapitány ezúttal üzleti érdekektől vezérelve tér vissza a Pikmin-bolygóra – a cége a csőd szélén áll, és neki annyi elrejtett kincset kell kiásnia, amennyit csak tud. Ezúttal egy asszisz-



tens is a segítségére lesz – ez jófajta cooperative játékmódra ad majd lehetőséget. Ja igen: az időkorlát a múlté, addig ügyeskedhetünk, amíg jól esik.

Warrio World (GC): Wario boldog – végre saját kastélya van. A probléma: egy gonosz fekete drágakő szörnyekké változtatja Wario koma kincseit. A megoldás: Wario egy párhuzamos univerzumba ugrik át rendet csinálni, és ott alaposan megrugdossa az ellenfeleit. Érdekesség: a játékot a *Treasure* fejleszti, ergo a sablonos alapfelállás ellenére valószínűleg valami különlegesre számíthatunk.

Advance Wars: Black Hole Rising (GBA): ugyan a cím érdekes asszociációkat indított meg a perverz agyunkban, de ettől függetlenül az AW folytatását nagyon várjuk. Tipikus „még több, még jobb" második rész: rengeteg új egység, új támadások, több száz térkép és egy map-editor – vinni fogják, mint a cukrot!

ROGUE OPS (PS2, XBOX, GC)

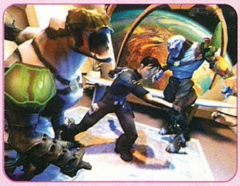
A *Kemco* USA gondozásában érkezik a Rogue Ops – akik a címből lövöldözős-szabotálós-lopakodós-kommandós játékra tippeltek, nyertek egy pohár ha-



bos-illatos málnaszörpöt és a mellé kötelezően járó két franciakrémest. Főhősnőnk, Nikki Connors kisasszony (foglalkozását tekintve: ügynöknő, ex-Green Beret) az Omega 19 kódnevű terrorszervezet felszámolásán dolgozik – a lehető legradikálisabb módszerekkel persze. Nyolc misszió, third person nézet, rengeteg fegyver, lopakodós pályák, többféle robbanóanyag alkalmazása – egyszóval egy faltól-falig akciójátékkal lesz dolgunk. Jön mindenre: PS2, GC, Xbox verziók várhatóak, Dobozon vaskos Xbox-Live multiplayer támogatással és letölthető plusz pályákkal – mindez 2003 utolsó negyedévében.

ADVENTRISING (XBOX)

A *Majesco* új játék-trilógiát indít útjára: a három részesre tervezet akció/kaland széria Orson Scott Card hasonló című regényfolyamán alapszik. A történet szerint az ismert univerzumban legendákat szőnek egy hatalmas ősi fajról, mely egyszer visszatér, egye-



síti az ellenségeskedő népeket, és elhozza a régen várt békét – a fajt embereknek hívják. Nem mindenki örül a messiásként várt civilizáció érkezésének: a Seekersek fenyegetve érzik magukat az emberiség által, és elindulnak, hogy felkutassanak és elpusztítsanak mindent és mindenkit, amit/akit emberi kéz teremtett. A hadjárat (majdnem teljesen) sikeres, az emberiség a kipusztulás szélére kerül.

A játékban az egyik utolsó emberi erődítmény harcosát, Gideon Wyeth-et alakítjuk majd. A fiatalember egy szép napon olyan hatalmas erőket fedez fel magában, melyektől a Seekersek mindig is rettegtek – valóra válik a prófécia?

A vizuális talpalávalót a licencelt Unreal Warfare motor biztosítja – vagyis valószínűleg baromi jól fog kinézni a játék. Card bácsi igen tehetséges író, a történet meg jó epikusnak tűnik – kellemes játékkal lesz dolguk az Xbox tulajdonosoknak 2004 elején.

TRINITY (XBOX)

2014, alternatív jövő, New Orleans. A városban egy halálos kór szedi áldozatait – a metropolisz vezetősége egy bioimplantokkal teleaggatott egyszemélyes kommandót, egy Nighstalkert küld a járvány okainak kiderítésére és a vírus megfékezésére.

A Nighstalker a biomech modifikációk által felturbó-



zott érzékszerveit közelharcban is beveheti (a speciális FlashTime tulajdonság segítségével villámgyors és halálos táncot lejt az ellenfelei körül – ilyesmit mintha már láttunk volna egy Bloodrayne nevezetű vámpírhölgynél is), de a masszívabb problémák (értsd: tömegegesen támadó ellenfelek) megoldására igen széles arzenálból válogatott fegyvereket használ. Lesz itt rakéta és gránátvető, többféle géppisztoly, sörétes és mesterlövészpuska – egyszóval a cyber-FPS-ek teljes kelléktára tiszteletét teszi. A játékot elsősorban pécére szánják, és Gray Matter (Return to Castle Wolfenstein), az Xbox-os verzió pedig a Vicarious Visions műhelyeiben készülget. Nekünk legjobban a játék címe (Trinity – Szentháromság) tetszik: a Quake 3 idején így hívták azt a titkos projektet, amit az ID félbehagyott a multiplayer harmadik epizód miatt. Egy biztos: EZ a Trinity nem AZ a Trinity (és nem is a Mátrixban szereplő fekete bőrrucis, nagyokat ugráló kishölgy :-) Megjelenés: valamikor 2004-ben.

CRYSTAL DYNAMICS ÚJDONSÁGOK (PS2, XBOX)

Crystal Dynamics újdonság, első felvonás: Chain Gang. Fura hőseink (két darab állatka) – Spanx (rókaféleség) és Redmond (lökött nyuszi) a nagyon gonosz Állatkísérleti Intézetből szabadulva korábbi bör-








tönük felszámolásáért küzdenek, sajátos módszerekkel. Spanx fegyverként tudja használni a nyuszit – többféle speciális támadást (Hare Clog, Flaming Fur Ball, Tocix Bunny) nyomat be a segítségével. Megjelenés ősszel, Playstation 2-re és Xbox-ra. Jópofa játék, Redmomd maga a szőrös brutalitás!

Crystal Dynamics újdonság, második felvonás: **Legacy of Kain Defiance**. A CD összeereszti a két,



eddig párhuzamosan futó vámpíros szériájának hőseit: a Defiance-ben Kain és Raziel együtt harcolnak a világot elnyelni készülő Sötétség ellen. A többi infót nyilvánvalóan az E3-ra tartogatják az urak, de képet azért már tudunk belőle mutatni. Majd elfelejtettük: kiadó mindkét esetben az Eidos.

ROGUE SQUADRON 3: REBEL STRIKE (GC)

Több hónapja vad pletykák keringenek a *Factor 5* új **Rogue Squadron** folytatásáról – most végre némi tényanyag is a felszínre került. A harmadik epizód címe **Rebel Strike**, és ismét a kalsszikus trilógia ide-



jén játszódik – a fejlesztők szerint Lucas bátyóék igencsak ajánlgatták nekik az új részek univerzumát, de ők inkább a „középső" három film világát választották (halkan tesszük hozzá: jól döntöttek az urak). A játékból beröppenő első képek valami elképesztők. A srácok már a **Rogue Leader**rel is alaposan megdolgoztatták a Cube hardverét, de most még két la-



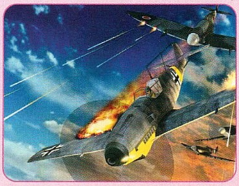
páttal rádobtak az ott látottakra – ünnep a szemnek az egész, na! Tartalmilag visszaigazolódni látszik a korábban már pletykált újdonság: végre kiszállhatunk majd a járművünkből, és elköthetünk ellenséges harci egységeket is – igen, akár az AT-ST-k vagy a Tie Bomberek pilótafülkéjébe is beletuszkolhatjuk magunkat. Ami a legjobb: lesz két playeres cooperative játékmód (!), az egymás hátát fedezve nyomulás örömfaktorát gondolom senkinek sem kell ecsetelnem. A hothi csata rekreálása szívünknek különösen kedves momentum – már az N64-es Shadow of the Empire-ban is ezt a részt csíptük legjobban. A játék még javában készül, ergo senki nem tud semmit a pontos megjelenésről.

SECRET WEAPONS OVER NORMANDY (PS2, XBOX)

A Lucasarts pont húsvétra időzítette az e havi kínálat szívünkhöz legközelebb álló (erős versenyben a Half Life folytatásával természetesen) játékának hivatalos bejelentését (meg amúgy is régen számoltunk már be új repülős játékról ezeken a hasábokon – ergo volt nagy öröm). A **Secret Weapons Over Normandy** címre hallgató repülőgép-szimulátor fejlesztésével a *Totally Games*-t bízták meg, akik már öreg rókáknak mondhatóak ezen téren, hiszen ko-



rábban a Secret Weapons of the Luftwaffe és az X-Wing széria (úristen, milyen kegyetlenül király játék volt is az a maga idejében!) megalkotásában jeleskedtek, így tapasztalataik mindenképpen előnyére



válhatnak az új játéknak. A címmel ellentétben nem csak Normandia, hanem Észak-Afrika, Kína és a Csendes-óceán egei fölött is vívhatunk ádáz csatákat egy elit osztag élén 30 misszión keresztül. Izgalmasnak ígérkező küldetéseink során összesen 15 féle repülőgépmodell kipróbálására lesz alkalmunk. A single player kampány teljesítésén túl többjátékos dogfightok és többszereplős cooperative missziók lezavarására is alkalmunk nyílik majd – csak jönne már! A Playstation 2 és Xbox tulajdonosok örülhetnek majd neki – valószínűleg még 2003ban.

PLATFORM-FOLYTATÁSOK: RATCHET&CLANK 2 + JAK 2 (PS2)

Két Playstation 2-es sikerplatformer is folytatással jelentkezik idén ősszel: a Jak and Daxter második epizódjára számítottunk, de Ratchet&Clank folytatását csak jövőre vártuk – ezek szerint nem vicceltek az In-



somniacos fiúk, mikor a Game Developres Conference-en mindenkinek második részt ígértek egy év leforgás alatt. Mindkét játokból vannak már képeink, információnk viszont csak kevés (na, majd az E3-on feltankolunk!), így összevont hírben foglalkozunk mindkét versenyzővel:

A *Jak and Daxter 2* egy huszárvágással **Jak 2**-re rövidült a keresztségben. A *Naughty Dog* furcsa mód



kiűzte a címből Daxter kollégát – a játékban ennek ellenére természetesen szerepel. A hírek szerint az év végén debütáló folytatás egy fokkal sötétebb és „felnőttebb" lesz, mint az eredeti: a Jak kezében tanyázó méretes puskából is erre lehet következtetni. (Interneten barangoló versenyzőink az *576 Online*-on találnak egy videót a játékból – ebben a fejlesztőkkel készült interjú mellett csaminyami in-game jelenetek is láthatók!) Állítólag az első részben megszokott cuccgyűjtögetés is háttérbe szorul, helyét egy erősen feladat- és küldetésorientált struktúra veszi át. Az eddig közölt képeken Jak egy másik, sötét formában is látható – azaz gyaníthatóan képes lesz átalakulni. 2003 őszére várjuk.

A gyorsan dolgozó *Insomniac Games* egy éven belül tényleg összeüti azt a folytatást (lehet, hogy tényleg álmatlanságban szenvednek? :-) – a 2003 novemberére datált második epizód pontos címe **Ratchet & Clank: Going Commando**. Nagyon kevés konkrétum látott napvilágot a játékkal kapcsolat-

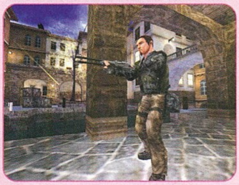


ban: annyit biztosan tudni, hogy Ratchet egy rakat új fegyvert kap (ezt mondjuk sejtettük) és most már több féle páncél közül is válogathat. Vizuális szempontból már az első rész sem volt kutya, de úgy tűnik, most még magasabbra tették a grafikai lécet az Insomniac-os arcok.

COUNTER-STRIKE (XBOX)

A Counter Strike sikeresen fertőzte meg a fél világot: a terroristavadászós multiplayer Half-Life modifikáció már vagy öt éve töretlen népszerűségnek örvend. A mánia mindeddig pécén tombolt, de most a konzo-





lokra, sőt a játéktermekbe is beteszi a lábát a kór: a **Counter-Strike Neo** kizárólag a japán árkádokban lesz tolható (csalódni fog, aki IGAZI játéktermi szórakozásra számít: egy neonfényekkel kicicomázott LAN-halóról van szó, ahol 2.4 Ghz-es pécéken küldhetik egymás fejébe a golyóbist a japán fiatalok), a simán **Counter-Strike** néven futó Xbox verzió pedig hamarosan itt van a nyakunkon. Az igazsághoz hozzátartozik, hogy eddig elég nagy volt a csönd a CS Xbox portja körül – pár hete azonban végre kiszivárgott némi érdemi információ. Menjünk szépen sorban: a Dobozos CS tartalmazni fogja a je-



lenlegi PC-s verzió minden elemét, plusz hozzácsapják a lassan (nagyon lassan – a játék már a harmadik fejlesztőcsapatot járja meg, jelenleg a Ritual jobb sorsra érdemes emberkéi szöszölnek rajta) elkészülő **Condition Zero** teljes tartalmát is (ergo itt is lesz single player módusz). A Doboz-tulajok ezen kívül kapnak öt darab exkluzív multiplayer pályát, és két új fegyvert (fecskendő és a macsete – utóbbit még értjük, de a fecskendővel mit csinálunk majd, agyonszurkáljuk a Kalasnyikovval kaszáló terrorista pajtásokat?!) is. Állítólag saját kezűleg modifikált pályákat is lehet majd Boxon játszani – ez utóbbit azonban hivatalosan még nem erősítették meg.

GREMLINS (PS2, XBOX, GC)

Tetszenek még emlékezni Joe Dante 1984-es alapvetésére, a **Gremlins**-re? Tudjátok: a cukipofa Gizmo, aki víz hatására szaporodni kezd, és randa szörnyikékkel árasztja el a békés amerikai kisvárost, pont karácsonykor – mi a mai napig szívesen vesszük elő a DVD-t egy kis nosztalgiázás erejéig. Úgy tűnik, mások is így vannak ezzel – a hasonló címet viselő PS2-es játék az első film (mert gyengécske folytatás is készült, 1990-ben) történéseit dolgozza fel, méghozzá a kawaii (japán: aranyos, cuki) Gizmo szemszögéből. A játék összesen 10 pályát vonultat fel (a filmben megismert lokációk: az iskolai tornaterem, a bár, Billy








háza, és természetesen a mozi), és két karaktert (Gizmo-n kívül a gonosz oldal tarajos szörny-punk vezére is szerepet kap) irányíthatunk majd benne. Egyelőre kizárólag a PS2-őt célozzák be a játékkal, de van rá egy korsó málnaszörpünk, hogy a többi platformra is bejelentik hamarosan. Valószínűleg nem fogja megrengetni a világot, de a filmet csíptük, és ha a játék is hozni tudja a hangulatot, akkor szívesen látott vendég lesz nálunk.

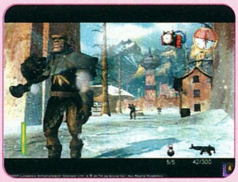
FUGITIVE HUNTER (PS2, XBOX)

„Ott szalad, kapják el!" – a mi egyszerű kis univerzumunkban nagyjából ennyit rikolt egy Szökevényvadász, amikor meglátja Kovács L. Bélát, aki már fél éve bujkál az APEH-kommandó elől. Az óceánon túl ezt teljesen másképp képzelik el. A **Fugitive Hunter**ek külön szakmai szervezetbe (CIFR – *Criminal Interdiction and Fugitive Recovery*) tömörülnek, hogy onnan kitámadva rángassák a törvény magasságos színe elé a bűnözői top-tent benépesítő hölgyeket és urakat. *Jake Seaver* a krémek krémje, a csúcs-fejvadász (Navy Seal múlttal és erős patrioizmussal megáldva, ahogy azt kell) jelenleg éppen bosszú-üzemmódban: a gonosz terroros bácsik (származási hely: Közel-Kelet, természetesen) jól felrobbantották a fent említett szervezet (CIFR, ugye) főhadiszállását, és most valahogy elő kéne keríteni a tűzre rossz fát pakolókat. A veretes háttér ne nagyon tévesszen meg senkit: a játék FPS, ahol leginkább az ellenfelek hűvös halomba lövésén van a hangsúly, nyomozni/gondolkodni nem sokat kell majd. Összesen kilenc fegyverrel durrogathatunk az ellenre – a kínálat a kezdeti kábító pisztolytól a rakétavetőig terjed. A játékot *Black Ops Entertainment* fejleszti, és *Infogrames* (szküzémoá: most már Atari) adja ki – pontos megjelenési időpont még nincs kitűzve.



ARMED & DANGEROUS (XBOX)

A *LucasArts* mostanság (hálistennek) egyre több olyan játékon dolgozik, aminek SEMMI köze nincs a Star Wars univerzumhoz: a nagy fejőstehéntől elszakadva egész érdekes projektek bukkannak elő Lucas bátyó cégének köpönyege alól. Az **Armed & Dangerous** például FPS, méghozzá a bizarrabbik fajtából. Főhősünk, Roman kicsiny csapata élén (társak a harcban: Jonsey, Rexus, Q1-11) modern Robin Hoodként küzd a gonosz király ellen Milola fantasztikus világában. Huszonegy küldetés során tizenhét féle fegyverrel pörkölhetünk oda az ellennek – köztük olyan bohókás szerszámok találhatók, mint a Cyclops Sniper Rifle, a Vindaloo Rocket Launcher, a világot feje tetejére állító Topsy-Turvy vagy a falhoz tapasztható Sticky Bomb. A változatos lokációkban sem lesz hiány: öt nagyváros, jeges-havas vidék, sivatag – hőseink szépen bebóklásszák majd az egész (képzeletbeli) országot. A játékot Lucasék a *Planet Moon Studio*sal (Giants: Citizen Kabuto) kooperációban fejlesztik, és 2003 telén fog megjelenni, a dolgok jelenlegi állása szerint csak Xbox-ra.



HEADHUNTER: REDEMPTION (PS2)

A *Sega* E3-as kínálatának egyik ékköve lesz a **Headhunter: Redemption**. Igen, a kissé alulértékelt Headhunter (DC, PS2) folytatásáról van szó – főhősünk ismét a szakállas Jack Wade, aki ezúttal női segítőt is kap – a hölgyet Leeza X-nek hívják (micsoda név!). A sztoriról annyit tudni, hogy egy fegyvercsempész-operációval kezdődik, és sötét összeesküvésbe torkollik – 20 évvel az első rész történései után. A Redemption világa némileg emlékeztet a kellemesen bugyuta Demoliton Manre (a Stallone filmről beszélünk, igen): gazdagék a csillogó villogó metropolisz fém-üveg-acél felhőkarcolóiban hetyegnek (a városrész kódneve: Above), míg a pórnép a földalatti szegénynegyedben (az ellenpár: Below) zabálja a nekik leszórt szemetet. *Mike Fischer*, a Sega of America marketing-elnökhelyettese szerint „A Sega sötétebb oldala fog megmutatkozni a játékban" (bármit is jelentsen ez). Az eddig kiadott néhány screenshot vizuálisan lenyűgöző játékot ígér – a Segánál valószínűleg tudnak Playstation 2-őt programozni! Még idén jön, csak és kizárólag PS2-re – további részleteket az E3-on közölnek majd az urak.



THE HULK (PS2, XBOX, GC)

Az *Ang Lee* (Tigris és Sárkány – aki az előző havi figyelmeztetésünk ellenére még nem nézte volna meg, az pótolja a hiányosságot sürgősen :-) által jegyzett **The Hulk** megfilmesítés *június 13*-án támadja be az amerikai mozikat – a film mellé kötelezően járó multiplatform (PS2, Xbox, GC) játék pedig egy jó hónappal később, *július 18*-án kerül a boltok polcaira. A játék nem a film eseményeiből táplálkozik, hanem a történet továbbgondolásából – hősünk, az emberfeletti zöld óriássá átváltozni képes Bruce Banner a fenti apró probléma ellenszerét kutatja majd benne. A vizuális megjelenést igyekeztek úgy kialakítani, hogy az eredeti képregények világa keveredjen benne a filmben kialakított karakter-dizájnnal – a játékban természetesen olyan ellenfelekkel is találkozhatunk majd, melyek a mozis verzióban nem szerepelnek. A fejlesztők szemkápráztató akciót, és teljesen szétrombolható környezetet ígérnek: Hulk koma mindem mozdítható berendezési tárgyal képes lesz az ellenfeleket püfölni. Az első képeket elnézve nem vagyunk elájulva, teljes átlagos, butuska akciójátéknak tűnik az anyag (pedig a Hulkból olyan, de olyan játékot lehetne csinálni…)



GOBLIN COMMANDER (PS2, XBOX, GC)

A *Jaleco* nagy fába vágta a fejszéjét: a pécén népszerű (és az egér komával kitűnően uralható) valósidejű stratégiákat kívánják konzolokon is élvezhetővé tenni. A feladat nagyságát mutatja, hogy egy kezünkön meg tudnánk számolni azokat a próbálkozásokat, melyek sikerrel vették a viszonylag bonyolult csapatirányítás által felállított akadályokat – a Pikminen kívül nem is tudnánk hirtelenjében „igazi" és jól irányítható konzolos RTS-t felsorolni. Jaleco-ék a műfaj nagy öregjeit vonták be a fejlesztésbe: a kormányrúdnál a Warcraft első két részének (és a Diablo-nak) megteremtésében aktívan segédkező Millar-testvérek állnak.



A Goblin Commander öt goblin-klán (Hellfire, Stormbringer, Plaguespitter, Nighthorde és az általunk irányított StoneKrushers) vérre menő csatározásainak történetét meséli el. Az irányítás átláthatóvá tételének érdekében a játékból eliminálták a valósidejű stratégiákat általában jellemző fejlődési fát: minden pályát adott technológiával/épületekkel/egységekkel kezdünk, nem szükséges semmit fejlesztgetni. A stratégiai elem a csapatok összeállításában mutatkozik meg: minden harcos más tulajdonságokkal rendelkezi – lesznek olyan szörnyeink, melyek jó ködobók, de gyengék a közelharcban, más goblinok pedig rendkívül magas életerővel rendelkeznek, de csak rendkívül rövid ideig képesek harcolni. Szörnyeink a harcok során fejlődnek: három alapvető értéküket (életerő/támadás/pajzs) lehet majd három lépcsőben feljebb tornászni.

A csapatainkat egyetlen gombnyomással kijelölhetjük, és (eltérően a megszokottól) third-person nézőpontban, az analóg kar segítségével vezethetjük őket a harcba. A fejlesztők hatalmas és látványos csatákat ígérnek – ezt mondjuk el is várjuk, egy fantasy témájú RTS esetében ez a legfontosabb. A Goblin Commander 2003 harmadik negyedévében támadja be a boltokat – az összes nextgen platformon.

ELŐJÁTÉK

Rovat a rovaton belül: most induló *Előjátékban* olyan jövőbeni megjelenésekkel fogunk foglalkozni, melyeket ugyan már bejelentettek, de képet még nem voltak képesek kiizzadni magukból a fejlesztő/kiadó hölgyek és urak. A rovat címében nincs semmiféle szexista felhang – egész egyszerűen ez jutott eszünkbe harmadiknak a korábban elvetett „Képtelenségek" és „Nincs képünk hozzá" címek után… :-)

Az *EA* angol stúdiója már javában munkálkodik Harry Potter ismételt visszatérésén: a **Harry Potter: Quidditch World Cup**, igazi csemegének ígérkezik, hiszen a kó kis kividics-emeccsek izgalmát ülteti át a képernyőkre. A kvidics szabályainak taglalásába nem nagyon mennék bele (tessék tájékozódni a Harry Potter könyvekből) – a lényeg az, hogy labdajáték, két csapat játssza a levegőben, és mindenki seprűnyélen lovagol. A kividics-bajnokság megnyerése érdekében (világkupa-küzdelmekről van szó ugyebár) országonként eltérő varázserőket vethetünk be, így aztán a száguldozáson és az ellenfeleink szívatásán túl némi taktikázásra is lehetőségünk nyílik majd. Az egyjátékos móka mellett természetesen multiplayerben is kipróbálhatjuk majd a virtuális kividics tehetségünket. A játék megjelenése idén ősszel esedékes, Playstation 2-re, Xbox-ra és Gamecube-ra. A hírszerkesztő töredelmesen bevallja, hogy várja a játékot, és titkon mindig varázsló szeretett volna lenni.

A *Rare* az általuk korábban (még a Nintendos házasság idején) fejlesztett Donkey Kong Racing alapjaira építi a **Saber Man Stampede**-et: a nyolc bites korszak egyik meghatározó hősének szelleme (Saber Wulf, ugye) a Diddy Kong Racinghez hasonló versenyjátékban kísért – persze nem szó szerint.

A *Sony* bekapcsolja magát az extrémsport őrületbe: a **Downhill Domination**ben a hegyi bicajozás szépségeit ismerhetjük meg – 27 pályán keresztül, opcionálisan third vagy first person nézőpontból. A cég belsős, Santa Monica-i stúdiója áll a project mögött – megjelenés még az idén.

A korábbi találgatások után végre némi konkrét információ is napvilágot látott a **Gran Turismo negyedik részéről**. A játékban valamivel több mint 1000 autó kelleti majd magát (a korábbi 2000-es pletyka tehát hamisnak bizonyult – az ezer is impozáns szám). Ízelítő a járműcsodákból: Jaguar Type R, Noble M12 GTO, Aston Vantage Convertible, Rolls Royce/Bentley, Leading Edge RT 240, Caterham Fireblade, Triumph TR6. A fejlesztőcsapat jelenleg 70 tagot számlál, a játék megjelenésre karácsony magasságában számíthatunk – hogy ez amerikai/japán/európai világpremiert vagy csak japán megjelenést jelent, egyelőre még nem tisztázott.

Vadiúj NFS ugrott elő a bokorból: a széria legújabb darabját **Need for Speed Underground**nak hívják (úgy tűnik, az *Electronic Arts* végképp felhagyott a számozással), és az utcai versenyek vad világába kalauzolja el a tisztelt játékost. Pénzdíjas futamok, kocsituning a maximumig, saját autó felépítésének lehetősége – vagyis az NFS sorozat az eddig a Gran Turismo által uralt territóriumra teszi be a lábát. Képeink ugyebár nincsenek, megjelenési időponttal viszont mát szolgálhatunk: 2004 legeleje – Xbox-ra, Gamecube-ra és Playastation 2-re – PC-re kezdetben nem jelentették be, de mint később kiderült, jön arra is.

MAZSOLÁZÓ

CELL: MÉGSEM?

Az *Electronic Design Chain* magazin legutóbbi számában a *Sony* főhonchoja, *Ken Kutaragi* nyilatkozott érdekeset: szerinte a korábban a PS3 szívének szánt Cell csak valamikor 2007-ban lesz kész, így a hármas számú Pléjstáció valószínűleg más processzorral kerül majd forgalomba. A dolog roppant érdekes: április elején még arról volt szó, hogy a Sony sok-sok pénzzel segíti a *Toshiba* dél-japáni gyárépítési terveit: a felhúzandó üzem a PS3 lelkét alkotó **Cell** chip előállítására szolgált volna. Szakértők mondták: 2.9 milliárd dollár körüli összegbe fáj majd a gyártás be-









indítása a két cégnek – összesen két üzemegységgel számolva. Kutargi nyilatkozata után pár nappal viszont már arról lehetett olvasni hogy a Sony erősen átgondolja a korábban már bejelentett chipgyártóüzem építési támogatást. Akkor most mi van?

SHINY: ELBOCSÁTÁSOK ÉS NAGY REMÉNYEK AZ ENTER THE MATRIX KAPCSÁN

Zaftos kis pletyka a Net bugyraiból: az elektronikus madarak azt csiripelik, hogy a *Shiny Entertainment*-nél jelentős elbocsátásokat eszközöltek az **Enter The Matrix** fejlesztésnek befejezése után. Ez különösebben nem is lepne meg minket, hiszen minden projekt befejezte után válnak meg emberektől, azonban a hírek szerint ezúttal olyan személyek is vannak az elbocsátottak között, akik korábban vezető pozíciókat töltöttek be.

Nagyon kíváncsiak vagyunk, hogy mi sül ki a dologból: az Infogrames további financiális sorsa többek szerint attól függ, hogy az Enter the Matrix beváltja-e a hozzá fűzött nagy reményeket. A jelek bíztatóak: április végéig több mint 3.5 millió előrendelés futott be a *Shiny* sikervárományos **Enter The Matrix**-jára, a megjelenés előtti héten pedig a névváltás előtt álló *Infogrames* (mire ezeket a sorokat olvassátok, már hivatalosan is átkeresztelték a céget Atarira, sőt a logojukat is lecserélték) azt közölte, hogy 4 milliónyi eladásra váró példányt szállítottak ki a világ különböző pontjaira. Az akciójáték árusítása a filmpremierrel egy napon, azaz május 15-én kezdődik meg a tengerentúlon, elemzők már az első napon eladási rekordok megdőlésére számítanak – ha a megjelenés napján vetted meg a Konzolt, akkor látogass el az 576 Online-ra – feltétlenül megírjuk, hogy bejött e jóslat.

A TAKE 2-NAK A VIVENDIRE FÁJ A FOGA

Újabb fejezet a **Vivendi** közel egy éve húzódó, lassan tragikomikus „Eladó a cég, de aztán nagyon sok pénzt tessék adni érte" szappanoperájában: most a *Take 2* jelentkezett vevőként az anyagi nehézségekkel küszködő francia óriáskiadónál. A dolog szépséghibája csupán az, hogy amíg a Take Two 1 milliárd dollár közeli összeget szánna az üzletre, addig a Vivendi ennél jóval többel, egészen pontosan 1,6 milliárddal szeretne vastagodni a biznisz után. A tárgyalások még folynak, de van egy olyan érzésünk, hogy most sem lesz üzlet a dologból. Mindegy, majd megveszzük mi magunknak a tervezett 576 világuralom első lépésként!

A SEGA-SAGA FOLYTATÓDIK

Jó nagy kavarás folyik mostanság a Sega leendő üzleti házassága körül. Botránykrónika következik...

Április első hetében felröppen a pletyka: egyre valószínűbbnek tűnik hogy a korábban a *Sammy*-vel kokettáló *Sega* a *Namco*-val való egyesülést tervezi a Square-Enix fúzió mintájára. A dolgot senki nem erősíti/cáfolja meg (a két cég között tárgyalások folynak) de több japán publikáció (köztük a mérvadó *Nihon Keizai Shimbun*) már eldöntött tényként kezeli az egyesülést. A kiszivárgott hírek hatására mindkét cég részvényei megindultak lefelé – a Namco papírok 5.7, míg a Sega részvények 3.1 százalékos veszteséget könyvelhettek el. A Sammy-nél többen megsértődnek és árulással vádolják a Segát.

Április közepe: „Megtaláltuk a fúziós partnerünket!" – árulja el *Hideki Sato*, a Sega elnöke az *Asahi Shimbun*-nak. Az egyesülést a következő hónap elején jelentik be – a partner kiléte továbbra is titok. Pletykák szerint a menedzsment a *Sammy*-t, míg a fejlesztők inkább a *Namco*-t favorizálják.

Április vége: a *Sega* valószínűleg a *Sammy*-vel fog üzleti házasságot kötni – írja a *Yomiuri Shimbun*. A fő ok: a japán cég legnagyobb részvényese, a CSK a Sammy-t preferálja a Namco-val szemben. A *Namco* eközben május kilencedikéig adott gondolkodási határidőt a Segának – ezt gyaníthatóan tartani is fogják, hiszen május második hetében hivatalos bejelentés várható a fúzióról.

A hivatalos bejelentés a lapzárta időpontjáig nem történt meg. A következő számunkban folytatódik a történet, stay tuned...

PROBLÉMÁK A CAPCOMNÁL

A *Capcom* bekeményít: 18 jelenleg fejlesztés alatt álló projektjüket állítják le a közeljövőben (közel 100 játékon dolgoznak éppen). Okok: a cégnek rosszul megy, a 2002/2003-as év üzleti évet 170 millió dolláros veszteséggel zárták. A Capcom elnökhelyettese, *Oshima Heiji* szerint számos nagynevű játékuk – nevesítve: Resident Evil 0 (Gamecube), Breath of Fire 5 (PS2), P.N. 03 (Gamecube), Chaos Legion (PS2) und Clock Tower 3 (PS2) – is erősen a várakozások alatt szerepelt – ilyesmit a jövőben nem engedhetnek meg magunknak! A 18 hirtelen elhalálozott játék mellé azért bejelentettek egy mostanában születőt is: a **Maximo 2 (Maximo vs. The Army of Zin)** az év végén debütál világszerte



A *Nihon Keizai Shimbun* elemző cikke egyébként a *Capcom*ot látja a legesélyesebbnek a közeljövőben egy kiadós fúzióra: a lap szerint a nehéz financiális helyzetbe kerül cég kizárólag így tudja megőrizni piaci pozícióját.

Nem tartozik szorosan ide, de szintén „fúziós hír":



érdekes kijelentés hangzott el *Yasuhiro Fukushima* ex-Enix főhoncho szájából: az *Enix* már három éve (!) megkezdte a tárgyalásokat a Square-rel a fúzióról. A megállapodás a Final Fantasy mozifilm bukásával került kézzelfogható közelségbe: a *Square*-nek ezek után égető szüksége volt egy üzleti/financiális partnerre

GRAND THEFT AUTO XBOX-ON ÉS GAMECUBE-ON!

A *Yahoo* szerint a GTA-széria PS2 exkluzivitásnak lejártával (2004 november) a *Rockstar* azon nyomban kiadja a GTA3 + Vice City duót Gamecube-ra és Xbox-ra is. Ravasz húzás, bár nem vagyunk benne olyan biztosak, hogy a két darab, akkor már igencsak korosnak számító játék (pláne azután, hogy mindkettőből készült pécés átirat is) tömegeket vonzana a másik két platformon.

A SEGÁÉ A WORMS 3D

A *Sega Europe* aktivizálta magát, és lecsapott a Worms 3D kiadási jogaira. Az üzlet elég biztosnak látszik, hiszen a Sega egy olyan sorozat új epizódjába in-



vesztál, melynek eddigi részei már több mint 8 millió példányban keltek el világszerte – a mostani rész meg mindenre megjelenik majd, ami csak él és mozog. A Worms 3D-t működés közben látó szerencsések szerint egyébként igen finomnak ígérkezik a játék – a harmadik dimenzióba való átültetésen kívül állítólag jelentős játékmenetbeli újításokat is eszközöltek a *Team 17*-nél.

ÚJ RESIDENT EVIL FILM A LÁTHATÁRON!

Jesszaszmária: nem volt elég az első Resident mozifilm, szépen lassan kezdenek kirajzolódni a második **Resident Evil** megfilmesítés körvonalai is. A történet ugyanott folytatódik, ahol az első rész befejeződött, vagyis Alice azon fáradozik majd, hogy megtalálja a Raccoon City-ből kivezető utat, miközben zombihegyek próbálják eltéríteni céljától. A rendezői székben változások történtek (szerencsére kirúgták a béna Andersont – az úriember ezúttal csak producerkedik), így az augusztusban induló forgatást már az az Alexander Witt (most debütáló direktor: korábban olyan filmekben segédrendezősködött, mint a Gladiátor vagy a Black Hawk Down) irányítja, aki már az első film munkálataiban is részt vett (szintén segédrendezőként). A stáb többi tagja ugyanaz maradt. Meneküljön, ki merre lát...

ZELDA: THE WIND WAKER „TITKOS" PÁLYA

Az *Action Replay* kártyával rendelkező Gamecube tulajok örülhetnek: ügyes kezek egy, kizárólag az AR segedelmével előcsalható „titkos" pályát találtak a **Legend of Zelda: The Wind Waker**ben. Valójában egy fejlesztői térképről van szó, az urak valószínűleg itt próbálgatták a szerkesztőt, és lőtték be a



játék paramétereit. Az előcsalás részletes leírásáért erre a webcímre tessék elfáradni:

www.codejunkies.com/article.asp?c=US&cr=USD&cs= $&r=0&l=1&i=5466

A PLAYSTATION 2 EVOLÚCIÓJA

A legújabb *Playstation 2* széria jelentőset ugrik előre a fejlődés rögös útján: alapból olvassa a DVD-R + DVD-RW lemezeket, és DVD lejátszásnál már progressive scant alkalmaz a jobb minőségű televízorok boldog tulajdonosainak legnagyobb örömére. A szerkentyűvel a *Sony* egyértelműen a házimozizókat kívánja megcélozni: ennek örömére a dobozban egy bónusz DVD-távirányító is fellehető lesz. Az „új" PS2 ráadásul jó harminc százalékkal könnyebb, és jelentősen halkabb, mint az kisebb sorozatszámú modellek – ennek fejében viszont az i-link csatlakozót lespórolták róla. PS2 SCPH-50000 jelenleg kizárólag Japánban kapható, az amerikai/európai forgalmazás időpontjáról egyelőre nincs információ. (Megjegyzés: KELL nekünk egy ilyen masina!) **(Parancs, értettem! Rendelés folyamatban! Martin :)**

ÚJ AKU A GBA SP-HEZ

A *Nintendo* jó gyors volt: május tizenkettedikén jelenik meg Japánban a GBA SP-vel kompatibilis első, megnövelt élettartamú akkumlátor. Az új aksi az eredeti lithium-ionos energiaforrásnál 75 százalékkal több ideig (azaz nagyjából 17.5 óráig) szolgáltat energiát a bekapcsolt háttérvilágítás melletti játékhoz. A nagy N nagyon ravasz: előbb a fülhallgató átalakító, most meg az új, jobb aku: csupa olyan cucc, melynek láttán az egyszeri SP tulajdonos sóhajt egy nagyot, és ismételten a tárcájába nyúl...

KÉSZÜL A DEAD OR ALIVE FILM

A **Dead or Alive** sorozat sem kerülheti el a filmes adaptálás sorsát, így az *Impact Pictures* jóvoltából a következő év folyamán a mozivásznon is megelevenednek a bájos, egymás minél hatékonyabb szétrúgására törekvő leányzók. A főszereplő lánykákat egy egzotikus szigetre invitálják majd a történet szerint, ahol a híres/hírhedt Dead or Alive küzdelemsorozatban kell részt venniük. Mindenképpen említésre méltó, hogy jó kis strandröplabda (igen, az a strandröplabda) jelenetekkel tarkítják majd a filmet, hiszen a licenc a Tecmo *Dead or Alive Xtreme Beach Volleyball*-jára is kiterjed, szóval látványosságban (látványos domborulatokban :-) aztán nem lesz hiány. A film sikerét erősítheti, hogy nagyjából a 2004-es bemutatóval egy időben várható a **Dead or Alive 4** megjelenése is. **(Áááááááá. Martin :)**

APRÓSÁGOK A NINTENDO HÁZA TÁJÁRÓL

A *Nintendo* 18 százalékkal csökkentette az idei üzleti évre vonatkozó profit-előrejelzését – jelenti a Reuters. A novemberben becsült 80 milliárd yennel szemben csupán 66 milliárd yen csörög majd a kassza a szebbik oldalán – az eredmények látványos romlásáért leginkább a tervezettnél alacsonyabb Gamecube eladások tehetők felelőssé. A GC nem teljesített túl jól a tavalyi évben: év elején még tíz millió darabot kívántak belőle eladni – ezzel szemben a 2002-ben értékesített példányszám alig érte el az 5.6 milliót. A Gamecube jelenleg mind Európában, mind az Egyesült Államokban harmadik helyre szorult vissza az ezüstérmes Xbox, és a dobogó felső fokán mosolygó Playstation 2 mögött.

A *Nintendo* a jelek szerint nem esik kétségbe: a third-party (külsős) fejlesztők Gamecube-hoz édesgetése végett jelentősen csökkenti a GC-s játékok után fizetendő licencdíjat. „Eddig talán kissé durván határoztuk meg a GC játékok után fizetendő royaltyt – mostantól ezen a téren is kompetitívek leszünk a Sonyval és a Microsoftal" – árulta el *George Harrison*, a *Nintendo of America* marketing igazgatója egy áprilisi sajtótájékoztatón.

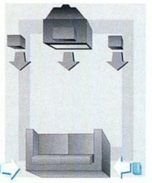
A third party fejlesztések mellett a céghez közel álló csapatokra is odafigyel a nagy N: a tavaly augusztusban gründolt *Genius Sonority* (alapító: *Manabu Yamana*, **Dragon Quest VII** főprogramozó) első projektje például egy Gamecube-exkluzív RPG lesz. Csodálkozni nincs min: a cégben erős financiális befolyással bír a Nintendo, és a csapat már tavaly kifejezte azon szándékát, hogy leginkább GC/GBA szerepjátékokon kíván munkálkodni. A játék hivatalos bejelentésére a *Nintendo Dream* következő havi számában kerül majd sor.

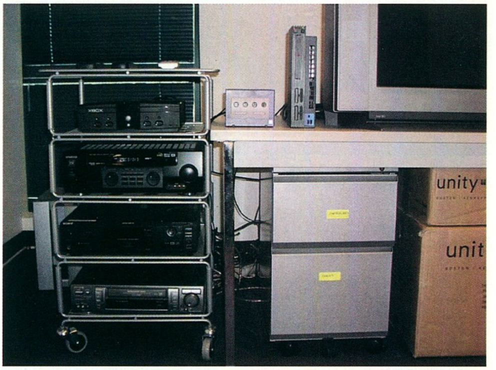
MENNYEI HANGOK

...AVAGY A HÁROMDIMENZIÓS ZAJKELTÉS REJTELMEI

Dolby Digital, Surround, DTS, subwoofer, LFE – tíz éve az átlagos játékos maximum a vállát vonta meg a kifejezések hallatán. A tizenhat bites korszak a sztereó hangvisszaadásról szólt (a kisebbségnek: a többség akkoriban nagyon is mono berendezésekre csatolta rá a maga SNES-ét vagy Megadriveját – az SNES Dolby Surround képességeit csak nagyon kevés játék, és még kevesebb játékos tudta/akarta kihasználni). A forradalmat nem a 32 bites masinák megjelenése, hanem bizarr módon a multiplexek elterjedése vetítette előre: a kilencvenes évek második felében szépen lassan hozzászoktunk egy magasabb színtű, a térbeliségre törekvő hangzásvilághoz a mozikban. Az Matrix hangorgiája után szegényesen szólt otthon sztereóban a Playstation – még akkor is, ha vettük a fáradságot arra, hogy rábogozzuk a családi hi-fi berendezés erősítőjére a *Kis Szürkét*. Többet, nagyobbat, bombasztikusabbat akartunk – meg akartuk kapni a saját bejáratú kis házi hangorkánunkat!







HAZAI PÁLYA

Az „újgenerációs" konzolok debütjével jelentősen megváltozott a helyzet. Az ezredforduló változást hozott a házi mozizás technológiai kiépítettségében is: elfogadottá (és ami még fontosabb: anyagilag elérhetővé) váltak a korábban még abszolút felső kategóriába sorolt audio berendezések. A DVD vizuális előnyei mellett egyre többen voltak hajlandók áldozni arra, hogy a filmek audio-porciója is a mozikban megszokott (vagy azt a lehető legjobban megközelítő) minőségben jusson el a hallójáratokba. A házimozizás evolúciós ugrásából ismételten mi, a játékosok profitáltunk: a DVD miatt megvásárolt surround erősítő képességeit a frissen beszerzett konzolunk is kitűnően kihasználta.

Három asztali konzol, háromféle hangkeltési metódus: a Playstation 2, az Xbox és a Gamecube hang-szekciója több ponton is különbözik egymástól. Induljunk el fordított sorrendben, azaz a „leggyengébb" audio-képességekkel rendelkező Cube-tól a sokféleképpen megszólaltatható PS2-őn át a teljes Dolby Digital 5.1 pompában ragyogó Xbox-ig. Mielőtt nagyon belelendülnénk a különböző rendszerek bemutatásába tessék szépen elolvasni a három surround-hangstandard közti különbséget taglaló kis boxunkat – hasznos olvasmány! Azt sem árt tisztázni, hogy a játékokban hallott hangeffekteknek alapesetben bizony ára van: sok-sok processzoridő. Minél kifinomultabb az effekt (értsd: minél jobb minőségű) és minél több csatornán szólal meg, annál több számítási időt vesz el a processzor értékes teljesítményéből. A Gamecube tervezésekor ezt tartották szem előtt: a Kocka Pro Logic II-es dekódolást használ (ez ugye ötcsatornás hang – center, jobb, bal, jobb surround, bal surround), ami minimális mértékben terheli meg a masina processzorját. Igen, ez a „leggyengébb" surround hang a jelenlegi konzolfelhozatalban, de az idézőjelet nem véletlenül tettük ki – egy tisztességesen megvalósított Pro Logic II hanganyag az átlagos fül számára alig marad el a Dolby Digital 5.1-től (élő példa: **Rogue Leader**, ami *baromi* jól szól).

A Playstation 2 tulajdonosok is a Pro Logic II logót láthatják legtöbbször a játékok elején: a Gamecube „ne vágjuk agyon a játék sebességét a hangokkal" filozófiája itt is érvényes. A PS2 nem képes hardveres Dolby Digital 5.1 dekódolásra – ez az oka annak, hogy sok játék (példák: **Metal Gear Solid 2, The Bouncer**) kizárólag az átvezető animációk alatt szolgáltatnak ilyen hangot – ekkor jut számítási teljesítmény arra, hogy a digitális hangok kiizzadja magából a szerkentyű. A Pro Logic II a kettes számú Pléjstáció esetében sem lebecsülendő: tessék csak belehallgatni a **Burnout 2**-be – ezzel a technológiával is lenyűgöző eredményeket lehet produkálni. Aki igazán kifinomult audio élményre vágyik, az keresse a DTSi SDK segedelmével készült játékokat (**SSX Tricky, GTA: Vice City**). Itt vagy teljes 5.1 csatornás DTS hangot kapunk, vagy négycsatornás DTS 4.0-át, méghozzá minimális processzorhasználat mellett – a Vice City teljesen más élmény így.

És végül: az Xbox. A Microsoft fekete Doboza (hála az integrált Media Communications Processor képességeinek) valósidejű hardveres Dolby Digital 5.1 dekódolásra képes – kompromisszummentes megoldás, magával ragadó hangzásvilág. Tévedés ne essék: az, hogy egy konzol **képes** 5.1 csatornás digitális hang előállítására (vagy akár bármilyen más surround hang megszólaltatására), még **nem** jelenti azt, hogy **minden játék** használja is azt! A többcsatornás hang kikeverése időigényes folyamat, és sok fejlesztő egész egyszerűen nem szán időt arra, hogy egy (pláne: multiplatform) játéknál az összes lehetséges standardhoz megfelelő mixet társítson. Ilyenkor marad a jó öreg kétcsatornás hang, jobb esetben reverb effektel a sztereó csatornán (ez „térhatásúvá" teszi a hangot) – azaz búcsút mondhatunk az igazi háromdimenziós hangélménynek.

A KIÉPÍTÉS

Oké, tehát van egy surround erősítőnk, vannak hangfalaink, és van egy konzolunk (plusz jobb esetben egy tévénk is – azért az még mindig szükséges :-). Most már csak szépen el kell rendezni az egészet úgy, hogy halljunk is valamit abból a sokat dicsért sokcsatornás hangból. Egy alap 5.1-es felállást feltételezve lesz két (jobb/bal) első hangszórónk (ezeket szokás főhangszóróknak nevezni), egy center hangszórónk, két (ismét csak: jobb/bal) hátsó/oldalsó hangszórónk és egy mélynyomónk.

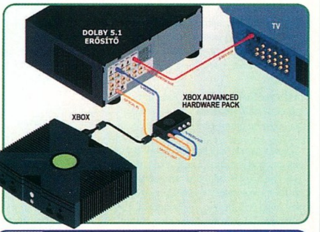
A főhangszórók (front) minősége rendkívül fontos: ha nem hátimozi-szettet vásároltunk (értsd: olyan csomagot, ahol az erősítő mellé alapból kapjuk a kis szatelit-speakereket és a subwoofer-ládát), akkor a cucc beszerzésénél figyeljünk oda arra, hogy a két első speaker igényes, az erősítő maximális teljesítményét magából hibamentesen kiadni képes darab legyen. A két első hangszórót a tévével nagyjából egy vonalban, egymástól minél távolabb, a hallgató felé pozícionálva (és egymástól/a tévétől *egyenlő* távolságra!) helyezzük el. A center a tévé tetejére (állvány esetén mehet közvetlenül alá – a földre ne nagyon tegyünk), és ha van rá mód, akkor a két első hangszóróval egy magasságba (ez általában nehezen megoldható – vagy állvány kell a két főhangszórónak, vagy a falra kell őket rögzíteni valahogy) kerüljön. A két hátsó surround speaker az elsőkkel párhuzamosan állítandó be, csak éppen a szoba hátsó/oldalsó traktusában (vagy ha nem ott, akkor olyan helyen, ahol mindenképpen a hallgató mögött/mellett helyezkedik el). Szintén befordítandók a hallgató felé, magassági elhelyezkedésük pedig a füleinkkel nagyjából egy vonalban (ez egy átlagos ülő embert feltételezve valahol 120 centis magasság) az ideális. A mélynyomó a többi hangszóróval ellentétben nem ad ki magából pozícionált hangot, ergo elvileg bárhová elhelyezhető. Tanácsos valahova a két első hangszóró környékére, a fal mellé (esetleg szemben a sarokba – ez a „basszuscsapda") lerakni. Itt egyrészt nincs annyira útban (a jó minőségű mélynyomók többsége jóval meghaladja egy kalapdoboz méretét), másrészt meg innen érezni jól a basszust – teljesen ne nyomjuk neki a falnak, mert egy hosszabb Halo parti során így nem csak a Covenantokkal, de az alattunk/mellettünk lakókkal is meg kell majd küzdenünk... :-)

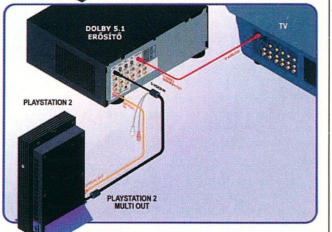
Minden beállítva, megnéztük kétszer egymás után a Gyűrű Szövetségét, itt az ideje, hogy játszunk egy kicsit – azaz most rá kéne bogozni valahogy a mi kis konzolunkat az erősítőre. (Segítségül ábráink is vannak mindhárom masina csatlakoztatásáról – ha a leírtakból nem lenne világos, hogy mit hogyan kell összekötni, a rajzokból bárki kiokosíthatja magát).

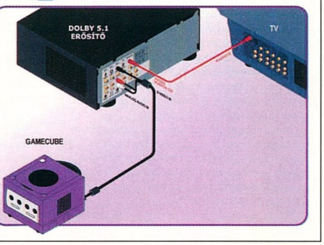
A **Gamecube-bal** lesz a legkevesebb problémánk. Mivel a Kockának nincs digitális kimenete, ezért fogjuk az analóg csatlakozókat (piros/fehér/sárga) és dugjuk be őket szépen az erősítő megfelelő jobb/bal/kép analóg RCA bemeneteibe, aztán mondjuk egy S-video kábellel (a jobb képminőség érdekében) kössük össze az erőlködőt és tévét. Voila, készen is vagyunk, lehet Pro Logic II-ben játszadozni!

A **Playstation 2-nek** van optikai kimenete – itt a hanghoz tehát nem az analóg csatlakozást használjuk, hanem optikai kábellel kötjük össze a PS2 digitális outját az erősítő digitális in-jével (**legyen** az erősítőn optikai bemenet!) –, a kép a hagyományos módon megy az erőlködő video-in-jébe, aztán jöhet az S-video kábel csatlakoztatása (erősítő-TV), hogy képet is kapjunk. (A *digital out* alapból be van kapcsolva a PS2 menüjében – ha valamiért kikapcsoltuk volna, akkor állítsuk szépen vissza ON-ra, mert különben nem jön a hangorkán. A PS2 képét persze köthetjük direktben is a TV-re, mondjuk egy jó minőségű, speciális kábellel.)

A **Microsoft** megoldása a legelegánsabb, és egyben a legdrágább is. Ha ki akarjuk használni az Xbox Dolby Digital képességeit, akkor meg kell vásárolnunk az Advanced Scart Pack-et (tíz rongy magasságában gondolkodjunk). A Boxon ugyanis alapban *nincs* digitális kimenet – a Scart Pack RGB kábele „mellé" jár ez is. Az AS Pack digitális kimenetén keresztül optikai kábellel csatlakozzunk rá az erősítőre, ezután vagy S-videot vagy az RGB bemenetet használva a tévébe is akasszuk bele a horgunkat. A Scart Pack nem olcsó mulatság, de megvásárlásával két legyet ütünk egy csapásra: lesz egy normális képet biztosító RGB-kábelünk, és ki tudjuk használni a surround rendszerünket – vagyis megéri az árát.







A JÖVŐ

Eleget csacsogtunk a technikai részletekről, lássuk, hogy mire (és miért) is jó nekünk ez az egész „háromdimenziós hangkeltés" mizéria. A választ le lehet ugyan írni, de a Tisztelt Olvasót igazán meggyőzni csak a gyakorlat fogja. Tessék felkeresni egy olyan cimborát, aki rendelkezik valami decens surround cuccal, és leülni egy fél órát a **Halo**, **Primal** vagy a **Burnout 2** mellé. A különbséget zongorázni lehet. A térhatású hangot használó FPS-ekben a szörny pajtások ott lihegnek a hátad mögött, és hallod, ahogy lekarmolják a hátadról a bőrt, ráadásul tudni fogod, hogy melyik *irányból* jöttek! A sörétes puska megremegteti a padlót, egy tisztességes robbanás pedig kitöri az ablakot (oké, enyhe túlzás – a szomszédot azért még simán meg lehet őrjíteni vele :-)

A minél kifinomultabb hangzásvilág természetesen a nagyobb immerziót szolgálja. A hangszekció talán a jelenlegi konzolgeneráció legkevésbé kihasznált porcikája: a vizuális megjelenítés terén gyakorta találkozunk innovációkkal (lásd még: e havi *EyeToy* cikkünk), de audio tekintetében már jóval kevesebb újítást kapunk. A megfelelő minőségű hangot sok mindennel igyekeztek eddig pótolni: a **Rez**-hez kapható Trance Vibrator-al Tetsuya Mizuguchi az otthoni átlagos audio-rendszerektől el nem várható basszus-hullámokat akarta kiváltani, és a rezgős kontrollerek rángatását is helyettesíteni lehetne néhány esetben egy-egy gyomorfalszaggató hangeffektel. Képzeljük magunk elé a következő helyzetet: szerepjáték, börtön, rácsok, kulcs sehol. A cellában mászkálva egyszer csak érezzük (a mélynyomó szolidan megrezzenti párszor a parkettát :-), hogy a padló egy helyen üreges. Hatalmasat rúgunk a kövekbe – a szoba megrázkódik, a képernyőn pedig megnyílik előttünk a titkos kijárat. Ilyen, és ehhez hasonló ötletek persze tucatszám adódnak – csak valakinek már a gyakorlatba is át kellene ültetnie őket.

A fejlődés ugyanakkor töretlen. Amíg mi itt Dolby Digital 5.1-ről beszélünk, addig a mozikban már a következő, EX kódnevű DD hódít (már erős három éve), és a házimozizásban sem szokatlan már a 6.1/7.1 (DTS ES) erősítők otthoni megjelenése. Szép, új, hangokban gazdagabb világ? A konzolok új generációjától (a PS3-vonal) már audio tekintetében is sokat várunk majd…



DOLBY / DTS KOMPATÍBILIS PS2 JÁTÉKOK (KÖSZÖNET ÉS ÖRÖK HÁLA DÉVÉNYI GERGŐ NEVŰ OLVASÓNKNAK)

Cím	DS	DPL II	DD 5.1	DTS	DTS Int.
Baldur's Gate : Dark Alliance			+		
Batman Vengeance			+		
Burnout			+		
Burnout 2 : Point Of Impact		+			
Extreme G Racing	+				
Fifa 2003	+			4.0	
Freekstyle		+			
Ghost Recon		+			
Grand Theft Auto : Vice City					4.0
Hitman 2 : Silent Assassin			+		
James Bond : Nightfire	+				
Kelly Slater's Pro Surfer		+			
Knockout Kings 2002	+				
LoTR : The Fellowship Of The Ring	+				
LoTR : The Two Towers	+				
Madden NFL 2003			+		
Medal Of Honor : Frontline	+				
Metal Gear Solid 2 : Sons Of Liberty			+		
Minority Report		+			
Nascar Thunder 2003	+				
NBA Live 2003	+				
NCAA March Madness	+				
NHL 2003 (NTSC)				5.1	
NHL 2003 (PAL)		+			
Pirates : The Legend Of Black Cat					4.0
Rachet & Clank (NTSC only)	+		+		
Run Like Hell		+			
Sled Storm	+				5.1
SSX Tricky					4.0
Star Wars : Bounty Hunter		+			
Star Wars : The Clone Wars		+			
Street Hoops		+			4.0
Stuntman			+		
Toca Race Driver		+			
Tiger Woods PGA Tour 2003		+			
Tony Hawk Pro Skater 3	+				
Tony Hawk Pro Skater 4		+			
Turok Evolution		+			
Wipeout Fusion			+		

CREATIVE INSPIRE 5.1 DIGITAL 5500

Ha nem akarsz 200 rongyot költeni az otthoni surround hangbázis kiépítésére, nyugodtan fordulj a nagyobb cégek által kifejezetten konzolokhoz kínált megoldások felé. A *Creative Inspire 5.1 Digital 5500* tipikusan ilyen termék: Dolby Digital és Pro Logic II hangorkánt présel ki magából, az erősítő kicsi, dizájnos és szexi. A 6 wattos szatellitek ugyan nem fogják lerombolni a házat a hangerejükkel, de a játékhoz bőségesen megfelelő kakaót szolgáltatnak. A kompakt tervezésnek köszönhetően a hangszórók kicsik, így jól elrendezhetők még egy kisebb szobában is. A cucc kiskereskedelmi ára hazánkban 50 ezer jó magyar forint körül mozog – ideális befektetés azoknak, akik nem komplett házimoziban, hanem egy jó kis „játékos" audio-rendszerben gondolkodnak.



IPARI STANDARDOK – A cikkben sűrűn emlegetünk három technológiát: Dolby Pro Logic II, Dolby Digital 5.1, DTS. Lássuk, milyen tartalom rejlik mögöttük:

PRO LOGIC II

A Dolby Pro Logic II ötcsatornás rendszer: két első, két hátsó (sztereó) és egy center csatornán keresztül nyomja a fejünkbe a hanganyagot. (Az eredeti Pro Logic csak egy hátsó (mono) csatornával rendelkezik, két beállított hátsó hangszóró esetén is ugyanaz a hang szól mindkettőből – 4 csatorna.) Manapság a játékok nagy százaléka a Pro Logic II technológiát használja a térhatású hang megszólaltatásához.

DOLBY SURROUND PRO • LOGIC

DOLBY SURROUND PRO LOGIC II

DOLBY DIGITAL 5.1

Független többcsatornás audio: a Dolby Digital öt, egymástól független audio-csatornával (192-448 kbps), plusz egy, az alacsony hangtartományok (20-120Hz) megszólaltatására hivatott külön, hatodik csatornával (LFE – low frequency effect – ő a 0.1 az 5.1-ben). A jelenlegi konzolkínálatból kizárólag az Xbox képes valósidejű hardveres Dolby Digital 5.1 dekódolásra.

DOLBY DIGITAL

DTS (DIGITAL THEATRE SYSTEM)

A DTS eredetileg azért lett kifejlesztve, hogy a mozifilmek analóg hanganyagát hatcsatornás digitális hangra (754 vagy 1509 kbps) cserélje. A Dolby Digital 5.1-hez hasonlóan öt független csatornával plusz egy LFE-vel dolgozik. A Playstation 2 a DTSi SDK-n keresztül képes vele dolgozni, minimális teljesítménycsökkenésért cserébe.

DIGITAL dts SURROUND

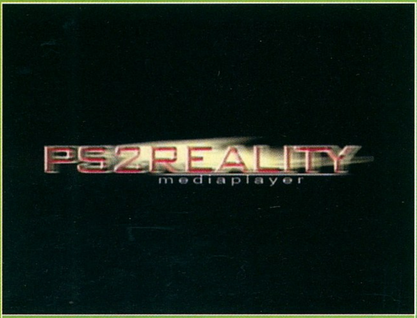
DD EX / DTS ES / 6.1 / 7.1 RENDSZEREK

Ezeknél a modern rendszereknél a tökéletesebb térbeli hangzás érdekében újabb hátsó surround csatorná(ka)t kevernek ki. A 6.1 rendszernél értelem szerűen egy újabb, a hallgató mögött (körülbelül a center sugárzóval szemben és magasságban) elhelyezkedő „hátsó center" hangdoboz (surround back channel) a főszereplő (természetesen beállítható két sugárzó is, de ezek ilyenkor csak monoban szólnak). A legzúzósabb 7.1 rendszerekben két surround back sugárzót használnak a hallgató *mögött* elhelyezve, melyek sztereóban küldik felé a hangokat.

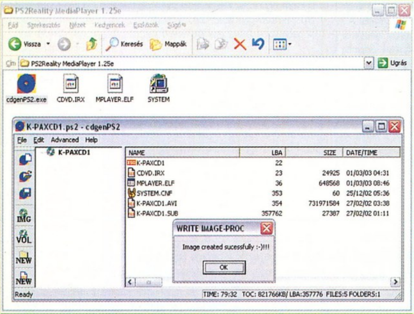
Liquid

EXTENDED dts ES SURROUND

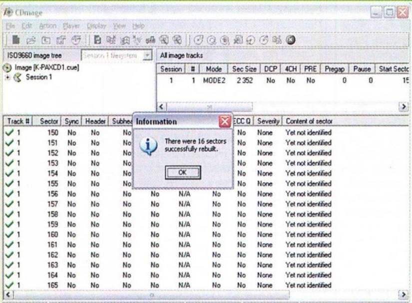
PLASTATION 2, MINT MÉDIALEJÁTSZÓ AVAGY HOGYAN KÉSZÍTSÜNK PS2 KOMAPTÍBILIS VIDEÓ ÉS MP3 CD-T?



Ha ezt a képernyőt látod, mindent jól csináltál! :)



Széles vigyor jelzi a CD imágó elkészültét! (cdgenPS2)



Ezt a műveletet is kipipálhatjuk! (CDmage)

A PS2Reality nevű spanyol csapat elkészített egy olyan programot, minek segítségével hőn szeretett „péesskettőnk" képes lesz AVI kiterjesztésű filmek lejátszására – igen, ez azt jelenti, hogy egy kis ügyességgel és szerencsével lejátszható VCD-ket tudsz fabrikálni magadnak! Az alapanyag lehet bármi: televízióból rögzített műsorok, internetről letöltött anyagok, DVD-n még nem hozzáférhető filmek, saját „házi videók" – a lehetőségeknek csak fantáziád szab határt! Helyszűke miatt nem mennék bele a csapat és a program történetének elregélésébe, helyette térjünk is a lényegre: hogyan készítsük el életünk első „majdnemvideócédéjét" :)

HOZZÁVALÓK

Közvetlen környezetedben keress egy PC-t (ezen futnak majd a programok, ugyebár) CD íróval felszerelve. Továbbá szükséged lesz egy csokor segédprogramra, amik a világhálón tanyáznak, tehát az internet elérése se legyen gond. A programokat lementettem az utókor számára a következő címre, innen letöltheted őket:
http://esby.freeweb.hu/index.html

Ezek a segédeszközök név szerint:
CDmage v1.01.5
(cdmage.orcon.net.nz/frames.htm)
GSpot v2.1
(www.headbands.com/gspot/)
PS2Reality MediaPlayer 1.25e
(mediaplayer.ps2reality.com)
Ezeken kívül nélkülözhetetlen lesz számodra egy olyan CD író program, ami CUE és BIN kiterjesztésekkel is képes megbirkózni. Ilyen például az Ahead cég Nero Burning Rom nevű programja *(www.nero.com)* vagy a CDRWin *(www.goldenhawk.com)*. Persze kell még egy darab PS2 is modchippel felszerelve, ami talán sokak számára elrettentő tényező, de nem lehet mit tenni, hiszen házilag gyártott CD-t fogsz megetetni szegény géppel, amit a jelenlegi modellek nem támogatnak. A legfontosabbat majdnem kihagytam: nyers CD-k áradata és irdatlan mennyiségű AVI file :) (Sajnos **CSAK** AVI file-ok jöhetnek szóba!)

FORMÁTUMOK

Miután sikeresen letöltötted és kicsomagoltad a programokat (az **esby.freeweb.hu/index.html** oldalon található progik *WinRAR*-ral tömörített file-ok), nekiláthatsz az előkészületeknek. A PS2Reality MediaPlayer a jelenleg „piacon" lévő valamennyi **DivX** videó tömörítést felismeri (nem futottam össze olyan AVI filmmel, amit ne játszott volna le). Elkezdve a 3.11-től az 5.0.2-ig és az **XviD**-et is. Audio tömörítések közül az **MP3, PCM** és **OGG** formátumokat részesíti előnyben.
Felmerül a kérdés: hogyan ellenőrizzem AVI filmem tömörítési eljárásait? Itt jön képbe a korábban említett **GSpot** nevű segédprogram. Indítsd el hát, majd a „File" menü „Open" menüpontjával nyisd meg kedvenc filmed. Ez a kis program kimazsolázza és összegyűjti egy csokorba AVI filmed összes tulajdonságát. Részleteit nem taglalnám, mivel egyértelműen közöl minden információt.

IMAGE

Miután meggyőződtél arról, hogy AVI filmed megfelel a követelményeknek, következzék a VCD image file-jának elkészítése. Indítsd el a **cdgenPS2.exe** file-t (a PS2Reality MediaPlayer csomagban található segédprogram). Használd ki a drag&drop adta előnyt, és húzd bele a program ablakába a következő file-okat: **CDVD.IRX, MPLAYER.ELF, SYSTEM.CNF** (ezek szintén a PS2Reality MediaPlayer csomagjának könyvtárában találhatók), illetve a kiválasztott AVI file-t és a hozzá esetlegesen tartozó SUB/SRT feliratot (csak ezeket a feliratformátumokat tudja lekezelni, a txt-t nem!).
(A „nem profik" kedvéért: nyiss meg „ablakban" egy tetszőleges file kezelő programot – Windows intéző, Salamander, Total Commander, Windows Commander, stb.) –, nyisd meg mellé „ablakban" a **cdgenPS2** programot, így könnyen át tudod „húzni" a szükséges file-okat. AVI file nélkül a végtermék nem fog működni!)
A program felismeri a hosszú file neveket, ezzel nem lesz gond. Arra viszont nagyon figyelj, hogy a film és a felirat neve **karakterre pontosan ugyanaz legyen**! Máskülönben a „médiapléjör" lejátszáskor nem fogja észlelni a feliratot. A **cdgenPS2** programon belül a „VOL" feliratú ikonra kattintva lehetőséged van címet adni a CD-nek. Ha ezekkel megvagy, kattints az „IMG" feliratú ikonra, keress egy jó helyet az image (bin) file-nak. (Javaslom, hogy készíts egy külön könyvtárat a művelethez!) Nevezd el szépen és jól jegyezd meg, hová mented ;) Az image file elkészültét egy „Image created sucesfully" feliratú ablak fogja jelezni.
A következő főszereplőnk a **CDmage** program lesz, ami kijavítja az image file-unkba került „korrupt szektorokat". Indítsd el a programot, majd nyisd meg (File menü/Open parancs) benne az elkészült image-ed CUE file-ját. Az első műveletet az „Action" menü „Scan For Corruption" menüpontja alatt találod. Rögtön a „Scan" elején 16 hibát fog lelni. Ha ez megvan, nem kötelező megvárni, hogy teljesen végezzen a program a kereséssel, kattints hát a jobb felső részben elhelyezkedő (szürke körben fehér X) STOP gombra. Második az „Action" menü „Repair Corrupted Sectors" menüpontja lesz. A 16 bejegyzés mellett lévő csúnya sárga X-ből szép zöld pipa lesz ennek hatására :) Végül az „Action" menü „Rebuild Sector Fields" műveletével véglegesen kigyomlálhatod image file-odban megbújó hibás szektorokat.
A célegyenesbe érve nyisd meg az általad választott CD író programot és az elkészült image file-t felhasználva írd meg a VCD-det. Minél lassabb sebességgel írod meg a PS2Reality MediaPlayer programot tartalmazó VCD-t, annál biztosabb, hogy működni fog a PS2-ben :) Ennek menetére nem térnék ki. Feltételezem, hogy aki rendelkezik CD íróval, fogja tudni, merre hány méter.

MÉDIAPLAYER

Miután „megsült" a VCD tedd is be gyorsan a PS2-be, ki ne hűljön! Ha mindent jól csináltál, a Playstation 2 logó után a PS2Reality MediaPlayer logója fog üdvözölni, majd 10 nyelv közül kell kiválasztanod az angolt ;) Ezt követően megtudhatod, hogy a PS2Reality csapat nem vállal semmilyen felelősséget, ha esetleg géped meghibásodna. Riasztó felirat...! A Start gomb megnyomásával lapozd el gyorsan! Így jutsz a főmenübe. A menüpontok vibrálva mocorognak, és hogy teljes legyen a retro érzés, C64-es időket idéző hangok áradnak feléd. Valakinek ez bejön? (Az előző verzió csendes nyugodt menüje nekem jobban tetszett.)
Lássuk először a beállítási lehetőségeket (Háromszög):
Configuration. A „Center Screen" menüpontban a digitális iránygombok segítségével középre helyezheted a képet. A „Switch to Low/Medium/High Quality" résznél az X gombbal válthatsz üzemmódot. A „Change Depth to 16bit/32bit" pontban szintén az X-et használva szabhatod meg, hogy 16 vagy 32 bites színmélység táruljon eléd filmnézés közben. A „Switch to GMT..." segítségével

állíthatod be a pontos időt. Végül a „Save Options" kiválasztásával elmentheted memóriakártyádra a beállításokat. Negatívuma a programnak, hogy nem készít ikont a kártyára, így **nem tudod törölni** azt! Térjünk vissza a főmenübe és lépjünk be a soron következő menüpontba.

X Browser. Fontossá válhat ez a menüpont abban az esetben, ha több AVI film van egy CD-n, vagy egy másik CD-t akarsz behelyezni a PS2-be. Ha újabb CD-t teszel be, a Kör gombbal frissítheted az állapotot. Az újonnan betett CD-n már nem kell rajtalennie a programnak. Elég csak a film (és a felirat). Egyszóval elég egy darab olyan CD-t készítened, amin szerepel a PS2Reality MediaPlayer program! Jó hír ez azoknak, akik már rendelkeznek AVI filmeket tartalmazó CD-kkel. Visszatérve a „Browser" menüpontra: ha itt megnyomod a Négyzet gombot, láthatóvá válnak a felirat file-ok (SRT, SUB). A kívánt feliratot itt betöltheted(-NÉD) a memóriába. Újra Négyzetet nyomva, az iránygombokat és az X-et használva kiválaszthatod a felirathoz tartozó AVI filmet. Ezt követően elindul a film és kis idő múlva kiderül a turpisság: gyenge pontja a programnak, hogy a memóriába töltött felirat nem látszódik.! (Legalábbis nekem nem sikerült ezzel a módszerrel elővarázsolni a feliratot.) Ígéretet kaptunk arra, hogy az 1.28-as verzióban ez a „kis" baki ki lesz javítva. Következzék a főmenü „Credits" pontja. Itt spanyol nyelven megtudhatjuk, kik vettek részt a projectben, kinek jár érte köszönet, stb. Végül indítsuk el a főmenüből a filmet: Négyzet/Play

LÁSSUK A MEDVÉT!

Ha a film és a felirat neve karakterpontossággal egyezik, akkor a feliratozás így biztosan látszódni fog, ellentétben a ***Browser*** menüpont megoldásával (szóval ha feliratos a filmed, akkor ne a Browserből indítsd el, hanem a főmenüből). Lejátszás közben az iránygombokkal lehetőséged nyílik a hangerő szabályzására (jobbra/balra), és beállítani a film fényerősségét (fel/le). A Select gombbal ki-be kapcsolható a feliratozás. A Négyzet gomb segítségével a kép méretezését válthatod: 4:3, 4:3 PAN, 16:9, 20:9, AUTO. Utóbbi az alapértelmezett. A jobb analógkarral közelíthetsz-távolíthatsz (fel/le) a képre, és ha már ráközelítettél a film főszereplőjének orrszőrzetére, akkor „pásztázz" át a bal analógkart bármely irányban használva annak napszemüvegére, melyben tükröződik az operatőr ;) A Háromszög megnyomásával információt kaphatunk a film audio/videó formátumáról, felbontásáról, képkocka/másodperc értékéről (FPS), és hogy éppen hányadik percnél tartasz a filmben. A filmet az X lenyomásával állíthatod meg. Csak ebben az állapotban pörgethetsz előre/vissza (iránygombok fel/le, minimum 10 másodperces pontossággal kereshetsz a filmben, a kép álló helyzetben marad). A Háromszög eltünteti/előhozza az információkat, de az analóg karokkal történő „zoomolást" és a hangerőállítást itt is használhatod az előbb leírtak alapján. Végül a Kör megnyomásával térhetsz vissza a főmenübe.

PSSSZZZT!!!

Aki kitartóan elolvasta az eddig leírtakat, átrágta magát a taplószáraz, tömör, velős mondatokon, megérdemli, hogy megtudja a PS2Reality MediaPlayer titkát: ezt a programot **rábírhatjuk MP3** file-ok lejátszására is! Ehhez a következőket kell tenni a főmenünél: nyomd le egymás után az **L1, L2, R2, R1** gombokat. Előjön egy újabb menüpont: „Select MP3 Player". A PS2 újraindítása nélkül tégy be egy MP3 file-okat tartalmazó CD-t (a CD-n nem kell szerepelnie a PS2Reality programjának), majd nyomd meg a Select gombot. Kisvártatva feltűnik a PS2Reality MediaPlayer logó, majd az MP3-ak listája véletlenszerűen összekeverve. A lejátszás azonnal indul. Az X itt pause-ként működik, az R2 megnyomásával a soron következő számra ugorhatunk, az iránygombokkal hangerőt állíthatunk (jobbra/balra). Számok közötti válogatásról, számokba belepörgetésről ne is álmodjunk. Nem tudja a program. Csak olyan sorrendben hajlandó lejátszani a számokat, ahogy azt ő korábban véletlenszerűen összekeverte. A PS2Reality csapat újabb ígérete, hogy az 1.28-as verzióba egy használhatóbb MP3 lejátszó lesz beágyazva!

„ZENEMUZSIKA"

Ha mégis szeretnél MP3 file-okat lejátszani PS2-es gépeden, a megoldást a PARADOX csapat szállítja. A elején említett **http://esby.freeweb.hu/index.html** oldalról letölthető a „PARADOX MADPS2 MP3 Player 1.0 BETA" verziója, ami hatékonyabb MP3 lejátszó, mint a PS2Reality MediaPlayer jelenlegi (1.25e) változata.

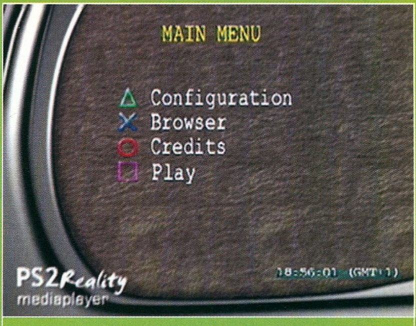
Miután letöltötted és kicsomagoltad a programot, „ismerős" file-okkal fogsz találkozni. Hasonlóan kell eljárni ebben az esetben is, mint a PS2Reality-s CD elkészítésénél. Ismét a **cdgenPS2.exe**-vel kell elkészítened a CD image-eket. A következőket kell „behúzni" a programba: **SCEE_DD** könyvtárat úgy ahogy van, **MP3PLAY.ELF, SOUNDH.IRX, SYSTEM.CNF** file-okat, illetve a kedvenc zenéidet könyvtárastól (hogy áttekinthetőbb legyen!).

Meglepődve fogod tapasztalni, hogy a könyvtárak és a benne lévő file-ok karakterei átváltanak nagybetűre, a szóközök és egyéb extra karakterek helyére aláhúzás kerül, illetve 30 karakternél nem lesznek hosszabbak. A MADPS2 MP3 Player hátránya ebben (is) rejlik. Az elkészült image file-t szintén meg kell szabadítani a „korrupt szektoroktól" a **CDmage** programmal, mielőtt megírnád a CD-t. Ennek metódusa teljesen megegyezik a korábban leírtakkal.

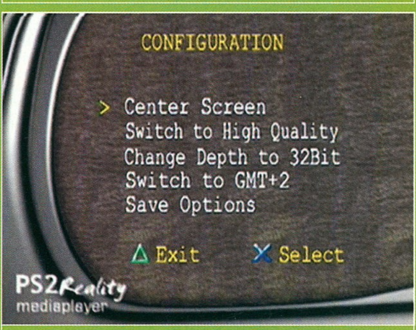
Miután elkészült a CD, lássuk hogyan is működik a MADPS2 MP3 Player! Az első „panel" ami fogad egy cseppet sem fog változni használat közben, leszámítva a pszichedelikus háttérzenére való villódzását ;) Az iránygombok segítségével a hangerőt állíthatod (jobbra/balra), illetve keresgélhetsz a file listában (fel/le). Az X gombbal könyvtárakba mehetsz be, illetve Play/Stop gombként is funkcionál. A Kör gomb megnyomásával a következő számra ugorhatsz, az R2-vel pedig beletekerhetsz a zenébe. A „beletekerés" sajnos csak előre lehetséges, és az is lassacskán. A visszafelé tekerésre nem gondoltak a program írói :(A Négyzet hatására kilépsz a „gyökér könyvtárba", a Select gomb megnyomásával pedig készít a program egy véletlenszerű listát a CD-n található összes MP3-ból. Ezt a listát a Háromszög nyomkodásával tudod még kaotikusabbá tenni :) A MADPS2 MP3 Playernél is lehetőség van arra, hogy később egy olyan CD-t helyezz be, amin nem szerepel a program maga, csak könyvtárak és benne persze MP3 file-ok. Ekkor az MP3 Player a hosszú file-neveket frappánsan „lekerekíti" a jó öreg DOS-os korszakból ismert 8+3 karaktersorra.

Mint az kiderült, mindkét programban van még mit javítani. Várjuk szeretettel a folytatást! :)

EsbY (esby@freemail.hu)



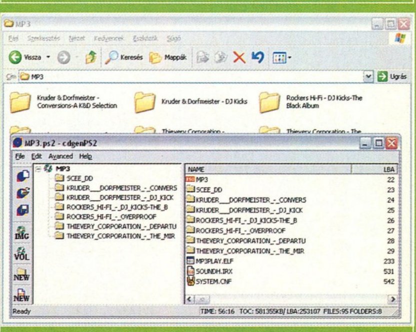
A PS2Reality MediaPlayer főmenüje...



...és konfigurációs menüje.



MADPS2 MP3 Player működés közben



Jól látható a könyvtárnevek „átváltozása"! (cdgenPS2 alá MADPS2)

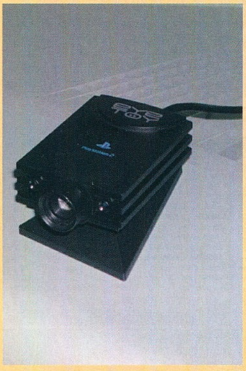
EYETOY JÁTÉK A SZEMNEK (...MEG A KÉZNEK, A LÁBNAK ÉS A CSÍPŐNEK)

Manapság ritkán találkozik az ember *innovatív* dolgokkal. A játékipar ráállt a sorozatgyártásra, ugyanazok az ötletek köszönnek vissza mindenhol – a gyors multiplatform projectek korát éljük, ahol a játékhoz vásárolt hangzatos licenc többet jelent az egyedi elgondolásoknál. Az immerziót segítő perifériák tekintetében sem állunk túl jól: a huszonharmadik extrém, bugyirózsaszín, mindenhonnan átlátszó kontroller valószínűleg csak azt hozza izgalomba, aki először találkozik ilyesmivel – az 576 Konzol szerkesztősége nem tartozik a fenti kategóriába. Nagyon régen várunk már arra, hogy valaki végre meglepjen minket, és olyan egyedi szerkentyűt dobjon piacra, ami húsz másodpercnél tovább is leköti a figyelmünket.
A meglepetés megérkezett. Kicsi, fekete, és elsőre nem tűnik többnek egy olcsó webkameránál. A szerkentyű neve **EyeToy**.



A FIGYELŐ SZEM

Az EyeToy fejlesztése több évvel ezelőtt kezdődött a Sony Computer Entertainment America berkein belül, Dr. Richard Marks (nem összetévesztendő a nyolcvanas évek népszerű tinisztrárjával :-) felügyelete alatt. A kutatás célja a valósidejű videó ötvözése volt a szintén valósidejű háromdimenziós grafikával – a projekt eredményesnek bizonyult, és átkerült a Sony európai divíziójához. Itt született meg az EyeToy: egy olyan, mozgásérzékelővel felszerelt kamera, amely a Playstation 2 USB portjára csatlakoztatva élő videojelet küld ki a képernyőre, és közben „nyomon követi" a látószögében zajló eseményeket.
Elmondva unalmas (és talán kissé bonyolult is), de a gyakorlatban mindez sokkolóan *újszerű* és egészen *egyszerű*. Adva van az apró kamera, egy kábel lóg ki a végéből, ezt beledugjuk a fekete masina megfelelő portjába, elindítjuk az EyeToy játékokat tartalmazó lemezt – és elvigyorodunk. A bejelentkező képernyő után önmagunkra vigyorgunk vissza: az EyeToy méreteihez képest meglepően jól adja vissza az előtte történő eseményeket! Ehhez persze a megfelelő helyre (ajánlott: a televízió teteje) kell helyezni, és a távolsági fókuszt is be kell állítani rajta – ez utóbbi igen egyszerűen a kamera elejének csavargatásával történik meg – az egész beállítási fázis nem tart tovább egy percnél. A képernyőn látható egy stilizált alak – kábé ebbe kell „beleállnunk", belehelyezkednünk, hogy a játékok során rendesen „képben legyünk"...
Az igazi meglepetés csak ezután következik: a képernyőn megjelennek a szokásos opciók (esetünkben például az, hogy óhajtunk egy új játékot kezdeni), mi pedig nyúlnánk a kontrollerért, hogy igennek válaszoljunk. Az EyeToy esetében ezt a mozdulatot lehet nyugodtan elfelejteni: nyúljunk ki a levegőbe, és érintsük meg a gombot – olyan, mint ha *tükörbe* néznénk, és annak a felületén nyomkodnánk valamit. Esetünkben ráadásul még „rá is vagyon játszva" (huh, de csúnya szóösszetétel volt ez) a dolog cyber-jellegére: a nagy START nyomógombot nem szimplán megérinteni kell, hanem az ujjunkat a levegőben mozgatva (varázslás! :) körbe kell rajta futtatnunk egy narancssárga mezőt – ha az betelik, továbblépünk a következő képernyőre.
Sok embernek próbáltuk elmagyarázni a kipróbálás előtt az EyeToy működését, és sokan legyintettek rá *fitymálóan* – de a bemutató alkalmával itt még a legszkeptikusabbak is *elvigyorodtak*. A levegőbe rajzolt kör ugyanis a jövőbe mutat. Filmes referencia: *Minority Report*. A huszonegyedik század közepének irodájában hősünk a hatalmas, több sík monitorból álló display előtt dolgozik – képeket válogat. Nincs egér, nincs billentyűzet, nincs semmiféle vezetékes vagy vezeték nélküli külső irányító – a kezével dolgozik a levegőben. Fájlokat, videoanyagokat markol meg, hajít el, vagy helyez át máshová, a munka hevében szinte karmesterként vezényelve végig a folyamatot. Nos, az EyeToy ugyanezt tudja, csak kicsiben, játékra szánva, és abszolút a *jelenben*. Az első öt perc után az ember hinni kezdi, hogy a Spielberg-filmet beharangozó interjúkban elhangzott „kutatókkal konzultáltunk a reális jövőkép megteremtése érdekében" mondat nem ócska marketing-duma volt – ez a technológia tényleg a jövőbe mutat.





LÁTVÁNYOS SZÓRAKOZÁS

Az első meglepetésen túlesve álljunk neki a EyeToy kezelőfelületével való ismerkedésnek. Az opciók között megtaláljuk a szokásos versenyzőket (hangerő/fényerő) beállítása, ezeken túljutva pedig profilt választhatunk. Itt mutatkozik meg először a szerkentyű party-game jellege: arra tervezték, hogy többen játszanak vele egyszerre, profilt választva mindenki eltárolhatja a beállításait és a mentett állásait (a memóriakártyán, természetesen). Ha ezzel is megvolnánk (a kiválasztott profilunkhoz kis figurát, és a hozzá tartozó bohókás nevet – pl. Max Destroyer – is kapcsolhatunk) már csak azt kell meghatároznunk hogy hányan kívánunk egyszerre játszani (a program jelenlegi verziója maximum négy játékos közös szórakozását támogatja) és máris bejutunk a Playroomba. A Playroom fontos hely: itt választhatunk magunknak játékot. Az EyeToy lemezén jelenleg tizenkét játék található – mivel még nem befejezett, végleges produktum, a szám a későbbiekben még változhat.



Mi kezdetnek a mókás nevű **Kung Foo**-t választottuk – mint később kiderült, sikerült rögtön beletenyerelnünk (a szó legszorosabb értelmében :-) a lemez egyik leginkább magával ragadó játékába. A Kung Foo-ban karatéznunk kell: a képernyő közepén állunk mi (minden játék elején ugye rajzolt sziluett jelzi, hogy hová kell állnunk) két oldalról pedig kicsiny ninják ugrálnak be a képbe – őket kell lecsapdosni, mielőtt átérnének a másik oldalra, vagy átugranának a fejünk fölött. Még egyszer: a képernyőn ÖNMAGUNKAT látjuk, a háttérben a

szobánkat, az előtérben pedig (a Kung Foo esetében) egy poligonokból felépülő templomot és két oldalról rohamozó harcosokat. A kezünkkel a levegőt csépeljük, de a képernyőn (ha jó irányba ütünk) a ninjákat találjuk el – azok meg szanaszét röpködnek az ütés hatására.

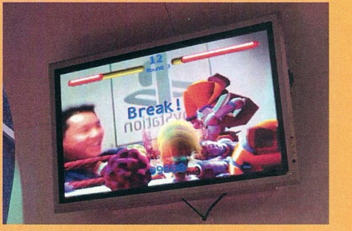
A játékélmény komolyságát (vagy inkább: komolytalanságát) jelzi, hogy az egész 576 iroda összegyűlt, mikor Martin apu először tett próbát az EyeToyal. Főszerkesztőnk az irodájában állt, egy méternyire a tévétől – ütött, rúgott, fejelt mindenfelé – az ajtóban szemlélődő díszes kompánia pedig dőlt a röhögéstől, amikor egy ívesebb pofon/rúgás nyomán nem csak a ninják, de az íróasztalon felhalmozott papírok és tesztelésre váró játékok is szanaszét repültek.

Az EyeToy baráti társaságok számára lett kitalálva. A legjobb az egészben az, hogy nem csak játszani jó vele, hanem mások játékát nézni is – és nem csak a tévén. Ha elvonatkoztatsz attól, hogy a haverod éppen a képernyőn megjelenő poligonrémekkel harcol, vagy éppen egy, kizárólag a virtuális valóságban létező poligonlabdát próbál fejelgetve a levegőben tartani, és közvetlenül a cimborád szerencsétlenkedésére koncentrálsz – nos, garantáltan le fogod tenni a hajad a röhögéstől. A fejelgetést érdemes rögtön ketten kipróbálni (ez mondjuk csalás, mert egy játékosra van tervezve). A saját haveri köröm a padlón fetrengett tőle, ahogy ketten ugráltunk a nem létező (illetve: csak a játékban létező) labda után – kívülről úgy nézhettünk ki, mint két idióta, akik görcsösen rángatózva próbálnak felugrani a plafonra valami láthatatlan tárgy után. Iszonyatosan jó, semmi máshoz nem mérhető szórakozás, igazi élmény!









A JÁTÉKOK TÁRHÁZA

Fentebb már említettem, hogy jelenleg tizenegy játék ját az Eyetoy mellé. Az alábbiakban ezekről lesz szó egy kicsit részletesebben:

Kung Foo: a fenti ninjacsapkodás. Összesen hat szintje van, és fokozatosan nehezedik. Kezdetben még elég lagymatagon adják elő magukat a ninjász kollégák, de a negyedik szinten már ugrálnak mindenhonnan, az utolsó kép pálya pedig igazi karate: jönnek mindenhonnan, egyszerre többen, ugranak, futnak – úgy kell ütni őket, mint csépharó. Képpályánként bónusz feladatot kapunk: fatáblákat kell kettécsapni. Itt az ütés irányán kívül az erősségére is oda kell figyelni – valami kegyetlen jól néz ki amikor kettécsapunk egy táblát! A Kung Foo testedzésnek sem rossz: négy-öt egymás után végigjátszott menet alatt jól meg lehet izzadni. A kínálat egyik legjobb és leghangulatosabb darabja.

Beat Freak: ha a Kung Foo az egyik leghangulatosabb játék az EyeToy-hoz fejlesztett anyagok közül, akkor a Beat Freak az egyik legnehezebb. Ütemre kell dobolnunk (az ütemet kis repkedő korongok jelzik), méghozzá egyszerre négy dobon. Lehet, hogy mi vagyunk bénák, de többszöri próbálkozásra se sikerült átjutnunk az első dalon (pedig az nem volt valami pörgős darab – a Moloko-féle *Bring it back*-ről van szó). A Beat Freak nagyon komoly szem-kéz koordinációt igényel – mi a jelek szerint híján vagyunk az ilyesminek. :-)

Wishi Washi: szintén jó poén, ablakmosás. A képernyőn egy mocskos ablakot látunk ezt kell időre a kezünkkel letisztítani – az időnként feltűnő vízcseppek elkapása vagy bonuszt ad (letörli az ablakot), vagy ellenkezőleg, jól bemocskolja az egészet. Kitűnő lehetőség a barátnő képességeinket tesztelésre – és itt most elsősorban a házimunkára gondolunk. :-)

Keep Ups: a fejelgetős móka. Egy labdát kell a fejünkkel a levegőben tartani (kezet/lábat nem ér használni! :) A játék ennél többről is szól: a mellettünk lévő épület ablakában megjelenő figurákhoz csapva a labdát plusz lasztihoz, plusz pontokhoz juthatunk – ha a megfelelő figurát találjuk el. Egyedül elég nehéz, de ketten játszva isteni. Itt erősen oda kell figyelni arra, hogy egymástól megfelelő távolságban álljunk (mi többször is összefejeltünk a nagy ugrándozás alatt).

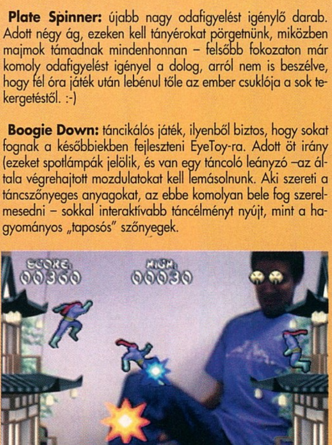
Boxing Chump: újabb remek darab, bokszmeccs egy robot ellen. Az egész egy szorítóban folyik, egyik sarokban a robot, a másikban te – életerőcsík is van, akár csak a „normál" verekedős játékokban. Felemelt kézzel védekezhetsz, és persze üthetsz is, ahogy bírsz: a felütések több életerőt vesznek le, a kisebb szúrkapiszkák értelemszerűen kevesebbet. Virtuális árnyékbokszolás, ha kívülről nézed, akkor talán ez a legpoénosabb.

Ufo Juggler: ez szerintünk egy gyengébben sikerült darab. Felszálló ufóknak kell lendületet adunk úgy, hogy „megpörgetjük" őket a kezünkkel. A képernyő tetején nagy űrhajók húznak el, ügyelnünk kell arra, hogy ne ütközzünk beléjük Nem rossz, de elég hamar meg lehet unni. Következő!

Slap Stream: szintén egyszerűbb ötlet – a kínálatnak nyilván vannak olyan darabjai amiket kifejezetten kisebb gyermekeknek szántak. Ez is ilyen: négy felhőcske, az ezen feltűnő szörnyeket kell leütni, a jóságos nyuszikat pedig megkímélni. Felejthető darab.(A címe viszont kifejezetten ötletes szójáték)

Plate Spinner: újabb nagy odafigyelést igénylő darab. Adott négy ág, ezeken kell tányérokat pörgetnünk, miközben majmok támadnak mindenhonnan – felsőbb fokozaton már komoly odafigyelést igényel a dolog, arról nem is beszélve, hogy fél óra játék után lebénul tőle az ember csuklója a sok tekergetéstől. :-)

Boogie Down: táncikálós játék, ilyenből biztos, hogy sokat fognak a későbbiekben fejleszteni EyeToy-ra. Adott öt irány (ezeket spotlámpák jelölik, és van egy táncoló leányzó –az általa végrehajtott mozdulatokat kell lemásolnunk. Aki szereti a tánczőnyeges anyagokat, az ebbe komolyan bele fog szerelmesedni – sokkal interaktívabb táncélményt nyújt, mint a hagyományos „taposós" szőnyegek.



Ghost Catcher: a másik csuklógyilkos játék. Temető, éjfél, szellemek – ezeket kell „letekernünk" a képernyőről, mielőtt elérnék a tetejét (bonusznként denevérek csapkodhatók le). Ez is inkább a fiatal korosztályt célozza be – cserébe viszont talán neki van a legszebb grafikája és a legjobb zenéje az összes közül.

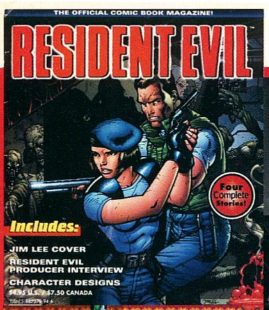
Mirror Time: egyszerű, de nagyszerű játék. A tükörképünket forgatja/állítja a feje tetejére különféle módon – nekünk pedig a képernyő sarkában elhelyezett zöld pacákat kell megfognunk rövid idő alatt. Csak elsőre tűnik egyszerűnek a dolog – a többszörösen elforgatott tükörképünkkel szembesülve nem is olyan egyszerű tájékozódni.

Az utolsó tizenkettedik játékot sajna nem áll módunkban bemutatni – ez valami tűzijátékos huncutság lett volna, ha a játék nem fagyott volna le rendszeresen, mikor kiválasztjuk. A tesztelt szoftver még erősen béta állapotú – a fagyást éppen ezért nem is rójuk fel hibájának.

IDE VELE, DE AZONNAL!

A fentiekből bizonyára kitűnik, hogy *el voltunk ragadtatva* az EyeToy-tól. Eredeti ötlet (jó: a Sega is próbálkozott annak idején a DreamEye projecttel, és a játéktermekben is találni mozgásszenzoros játékokat, de ilyen jól még senki nem rakta össze az alapötletet), príma megvalósítás, könnyű kezelhetőség, és nagyszerű társas szórakozás. Az EyeToy generációk között átívelő játék: a hétéves gyerkőc pont olyan jól szórakozik vele, mint az ötvenes felnőtt (az utóbbi tesztelt tény: atyámmal órákon keresztül fejelgettük egymásnak a virtuális lasztit). A technológiában hatalmas lehetőségek rejlenek, kíváncsian várjuk, hogy mit fejlesztenek még a jövőben a kis szerkentyű felhasználásával.

Megjelenéssel és árral még nem szolgálhatunk: a masinát jelenleg is finomítgatják. Reméljük, hogy minél előbb a kezeink közé kaparinthatjuk a saját példányunk – a cikkíró még soha nem vitt vissza ennyire fájó szívvel valamit a szerkesztőségbe, mint ma reggel az Eyetoy-t... (Juteszembe: nem kaphatnám meg még két hétre? :-) **(Kérdésedben benne van a szomorú, három betűs válasz is... Martin :)**







PIXELHŐSÖK A POLIGONKORBAN

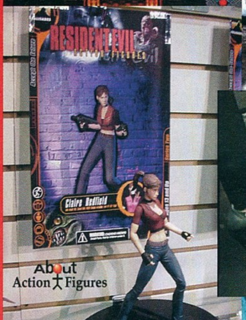
A RESIDENT EVIL JÁTÉKOK TÖRTÉNETE

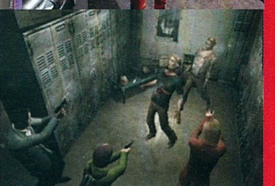
A múlt havi Tomb Raiderhez hasonlóan a Resident Evil játékok sem illenek bele túlságosan a „Pixelhősök a Poligonkorban" cím alatt futó retro cikksorozatunkba, hiszen ez a játéksorozat is viszonylag új, és már eleve egy 3D-s darabbal indult, sőt még az inspirációt is egy ilyen megjelenítésű anyagból nyerte. Ettől függetlenül mindenképp megérdemel egy ilyen visszatekintő-összefoglalót, hiszen már elég nagy számú játék megjelent e cím alatt, azok elég szép eladásokat produkáltak (20 milliónál is több RE játék talált gazdára a világon), és a rengeteg kapcsolt termékkel is rendesen szélesítette az anyag a rajongótáborát, így tehát a RE is vastagon és kitörölhetetlenül beírta már magát a játéktörténelem nagykönyvébe.





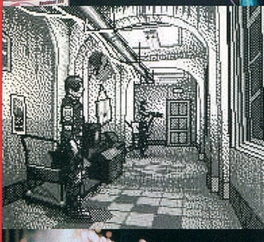
A sorozat elemzésénél érdemes megvizsgálni annak legmélyebb gyökereit is, ezek egészen az Infogrames 1992-es játékához, az Alone in the Dark-hoz nyúlnak vissza. Ez sok tekintetben egy roppant forradalmi anyag volt a maga idejében, bár a csontváza alapjában véve egy szokványos, H.P. Lovecraft által inspirált horror történetre épülő kalandjáték volt, mégsem a hagyományos point'n'click módszerrel irányíthattuk, hanem közvetlenül kontrolálhattuk a karakterünket külső nézetből, és így interaktolhattunk a tárgyakkal. Persze mindez még annyira nem hatott az újdonság erejével, a váz felett azonban egy teljesen újszerű játékmotor dohogott, a hátterek több kameranézetből voltak megrajzolva, előttük pedig teljesen háromdimenziós emberek és tárgyak mozogtak, akkoriban minden játékot megszégyenítő minőségben. Eme három hozzávaló (a 2D hátterek előtti 3D figurák, a horror téma és a kalandjáték alap) ebben a kombinációban volt igazán nagy beletalálás, a kombót új játékstílusként kezdték el emlegetni, ami a survival horror, azaz túlélős horror címke alatt került be a köztudatba. A sorozat időközben öt epizódra duzzadt, igaz ezek közül az egyik csak egy apró, ingyenes reklámjáték volt (a remek Jack in the Dark), az első három és a nemrég megjelent negyedik rész között pedig közel tíz év telt el.







Pár évig senki nem tudta, vagy nem merte követni a francia céget, ám idővel a japán Capcom megtörte a jeget, és 1996-ban kijött a Japánban BioHazard, máshol Resident Evil néven ismert játékával, először PS-en. A névváltoztatás oka előttem nem ismert, nálunk nyilván azért volt használva az amerikai cím, mert Európa és Ausztrália mindig az utolsó piac, Amerikában pedig talán úgy gondolták, hogy a BioHazard, azaz Biológiai Veszély felirat megijesztene pár buta amerikait. Elképzelhető, hogy ez be is következett volna, pár hete például egy „All your base are belong to us" idézet-graffititől (tudjátok, ez a Zero Wingből ered) pánikolt be egy egész kisváros az USA-ban, azt hitték, hogy a felirat Szaddamtól származik, és tömegpusztító fegyverek bevetése előtti utolsó figyelmeztetés. A játék PS verzióját hamarosan követte a Saturn, később pedig a PC átirat, a közelmúltban pedig GC-re is kijött a játék, bár ez már nem port volt, hanem egy teljesen felújított remake. A RE megtartotta az AitD által lefektetett alapokat, és hasonló játékmotorral is működött, de a rajzolt grafikát már felváltották a nagyon aprólékos és hangulatos, számítógéppel renderelt hátterek, a 3D-s figurák és tárgyak pedig sokkal szebbek, textúrázottabbak és poligongazdagabbak lettek. A történet mondjuk nem volt különösebben forradalmi, számos B kategóriás filmben találkozhattunk már vele, köztük George A. Romero 1968-as fekete-fehér Night of the Living Deadjében (Az Élőhalottak Éjszakája) és a film 1990-es Tom Savini által készített remake-jében is. A filmekhez hasonlóan ebben a játékban is átlagos emberek váltak vérengző, foszló húsú zombikká, és egyetlen dolog hajtotta őket, hogy élő embereket egyenek, akik a harapásuktól szintén zombivá váltak. A filmmel ellentétben itt nem egy radioaktív műhold indította meg a kórt, de még csak nem is egy ritka patkánymajom, mint Peter Jackson Braindead (Hullajó) című kultikus alkotásában, hanem egy vírus, amit egy Raccoon City nevű amerikai kisvárosban egy Umbrella (Esernyő) nevű óriáscég fejlesztett ki, mint biológiai fegyvert, és ami természetesen el is szabadult. A RE tehát teljesen összelopkodott elemekből építkezett, mégis valószínűleg a mesteri rendezésnek köszönhetően valami újat, nagyon meghatározót tett le az asztalra, a legtöbb epizódot jegyző rendező, Shinji Mikami bebizonyította, hogy a feszültségkeltéshez jobban ért, mint számos hollywoodi félisten. Mondjuk nem az eredetiség hiánya volt a játék egyetlen hibája, az emberi szereplőkkel forgatott intró is nagyon gáz volt (anno le is fordultam a székről a röhögéstől), néhány különleges rendőrnek beöltözött Z kategóriás színészféleség rohangált és kiabált a magas fűben, miközben valami ritkította őket. Az intró után az Alone-hoz hasonlóan választhattunk a S.T.A.R.S. rendőrosztag két tagja, Chris Redfield és Jill Valentine közül (további főhősök voltak: Albert Wesker, Barry Burton és Rebecca Chambers), és mindkét karakterrel különböző úton mehettük, és különféle feladványokat kellett megoldanunk, gyakorlatilag ugyanazzal a történettel két játékot kaptunk egyben. Az alapjáték mellett ebből megjelent 1997-ben egy újravágott rendezői változat is, ez a RE: Director's Cut címet kapta, és már Dual Shock-ot is támogatott, ami szerintem még inkább megnövelte a játékélményt.





Mindenképp szót érdemel, de kissé külön téma a GBC-s RE. A játék első részét elkezdték erre a kis gépre is átírni, az angol Hot Gen kapta ezt a feladatot, sok kép látott napvilágot róla, és a gép lehetőségeihez képest (8MHz-es, 8 bites processzor; 32 színű, 8x8-as tile-onként 4 színre korlátozott, 160x144 pixeles grafika stb.) szerintem nagyon jónak ígérkezett az anyag. Igaz ugyan, hogy a 3D-s objektumokat 2D-s sprite-okkal kellett helyettesíteni, és a grafikai konverzió is elég gyengén sikerült, de a lényeg, hogy egy az egyben az eredeti játékmenetet adta volna vissza. Azonban a Capcom mégsem volt elégedett az eredménnyel, így a fejlesztés le lett állítva annak elég kései stádiumában, a játék valószínűleg már majdnem teljesen kész volt, kár érte.

Szintén érdekes a RE 1.5 története, volt ugyanis egy játék, amit a rajongók, sőt állítólag a Capcom emberei is így emlegetnek. Eredetileg ez lett volna a második rész, a demója fel is került a Director's Cut japán verziójára, de aztán úgy 70 százaléknál le lett állítva a fejlesztés, és szinte nulláról lett újraírva a RE2, teljesen új helyszínekkel, csak néhány karakter lett megtartva. Ebben az a kezdő rendőr lett volna az egyik irányítható karakter, aki a kettesben is lett, Leon S. Kennedy, a másik főszereplő, a motoros, bőrjakós, szőke tanulólány, Elza Walker a project leállításának áldozatává vált, igaz a második rész végső női főszereplője azért hasonlít rá kicsit. Sokaknak nagyon bejött a demó (voltak benne sovány és kövér zombik, továbbá alternatív ruhák is), és persze minden igazi gyűjtő és rajongó is szívesen rátenné a kezét a RE 1.5-re, ezért a netes közösség online petícióban is követelte a játék kiadását, természetesen a többi ilyen petícióhoz hasonlóan ez sem hozott eredményt.



A valódi folytatás, a RE2 1998-ban futott be, talán ez volt a sorozat legsikeresebb, legnépszerűbb és leginkább eltalált epizódja, ez kapta a legjobb kritikákat is. Ebben a már fent említett Leon S. Kennedy mellett Claire Redfield volt a másik választható karakter, a 19 éves, barnahajú, vadmotoros világjáró Claire az eltűnt bátyja, Chris (lásd RE 1) felkutatására érkezett a városba, további főszereplők voltak még: Ada Wong és Sherry Birkin. A szokásos eredeti PS verziót nagy késéssel követte a PC, DC, Game.com és N64 port, végül most év elején befutott az új GC változat is, igaz ez Európában még nem jelent meg. Érdemes megemlíteni, hogy a N64 verzió egyike a legnagyobb N64 kártyáknak, 64 megabyteos, és bár nekem nem volt szerencsém hozzá, számos cikk állította azt, ami számomra elég hihetetlen, hogy a játék tartalmazta a két CD-nyi előre renderelt mozit és az összes digitalizált beszédet is. A Game.com változatról is érdemes külön említést tenni, ez egyébként egy régen megbukott, elég nevetségesnek tartott amerikai kézigép volt, 4 szürke árnyalatú, 200x160 felbontású képernyővel rendelkezett, 32MHz-es 8 bites proci hajtotta, és nagyon olcsón is adták. Az erre megjelent második rész ronda, gyenge, szörnyen konvertált grafikát tartalmazott, és természetesen ebben is minden 2D-s lett, mint a meg nem jelent GBC-s első részben, de néhány további butítást leszámítva nagyrészt ugyanazt kaptuk rajta, ami Leon sztorija a nagy játékban.



Az 1999-es harmadik rész már alcímet is kapott, Japánban ez a BioHazard 3: Last Escape, nálunk a RE 3: Nemesis cím alatt jelent meg. Ennek érdekessége, hogy ebben már nem választhattunk szereplőt, egy történetünk volt, amit az első részből ismert 23 éves Jill Valentine-nal kellett végigjátszanunk, további szereplők voltak még: Carlos Oliveira, Mikhail Victor és Nikolai Ginovaef. Ez a szokásos PS verzió után az elődeihez hasonlóan nagy késéssel megjelent PC-re és DC-re is, továbbá ebből is most jött ki az új GC változat, bár Európában még nem került piacra.

A fősorozat következő tagja visszanyúlt 24 órával az első rész történései elé, ez a vadonat új RE 0, vagy ha úgy tetszik RE Zero. Pár éve már a gyerekjátékairól elhíresült Nintendo el-

kezdett közeledni a Capcomhoz, hogy legyen a gépére egy exkluzív verzió ebből a felnőtteknek készülő horrorjátékból, meg is egyeztek, hogy a nulladik rész N64-re jelenik meg, éveken át folyt is a lázas munka, de időközben a Nintendo ugye kijött a következő generációs gépével, a N64 meg meghalt, emiatt a fejlesztés GC-re folytatódott. Időközben a két cég arról is megegyezett, hogy minden régi játékot kiadnak GC-re, sőt ezentúl a játék fősorozata kizárólag GC-n fog futni, mellékágak persze továbbra is készülnek más gépekre is. A hosszú fejlesztési idő után végül tavaly év végén jött ki a játék, az európai verzió pedig most év elején. Ebben az egyik főszereplő Rebecca Chambers, a 18 éves kezdő rendőrnő, aki az első epizódban mellékszereplő volt, a másik pedig a tetovált Billy Coen, aki korábban a haditengerészet hadnagya volt, ám jelenleg 23 rendbeli emberölésért körözik, köztük ezúttal menet közben lehet váltani, ami a játék egyik legnagyobb újítása.

A RE 4 pedig még csak készül, ez is GC exkluzív lesz természetesen, erről még nem lehet tudni, hogy pontosan mikor jelenik meg, és más infó sem nagyon szivárgott ki róla. A jelenlegi hírek szerint ez lesz az első olyan fő RE epizód, ahol már a háttér is teljesen valós idejű 3D-s, nem előre renderelt, igaz ezt írták egyesek az első három rész GC remake-jeiről is, és a híresztelés nem bizonyult igaznak, így ezt sem szabad készpénznek venni. A játszható karakterekről sem lehet sokat tudni, de sok képen szerepel egy fiatal szőkésbarna srác, aki hasonlít Leon S. Kennedy-re, így valószínűleg ebben a részben az övé lesz a főszerep.

A fősorozat mellett jelentek meg nagy számban mellékágak is, ilyen volt többek között a 2000-res, teljesen 3D-s RE: Code: Veronica is, amit DC exkluzívnak szánt a Capcom, ám a PS2 megjelenése után mégis átírták némi változtatással a Sony gépére is, így a PS2 verzió neve Japánban BioHazard: Code: Veronica Complete, másutt RE: Code: Veronica X lett. Bizonyára a DC tulajok nagyon hőzöngtek, hogy a nekik szánt kizárólagos játék egy kicsit jobb lett a konkurens gépen, így ez a Complete, más néven X verzió végül kijött DC-re is, igaz csak Japánban, továbbá ebből is készül GC verzió, bár még Japánban sem jelent meg. Ebben a második részből ismert Claire Redfield, az elsőből ismert bátyja, Chris Redfield és Steve Burnside a három főszereplő.

Szintén mellékág volt a 2001-ben csak GBC-re megjelent RE Gaiden, valószínűleg ez azért készült, mert a GBC tulajok már nagyon várták az első rész átiratát, ami végül nem jelent meg. Ezt az angol M4 készítette, és más megjelenítésű, eléggé más jellegű darab volt, mint a többi, teljesen 2D-s, egy szörnyű harcrendszerrel, ami külön kis aljáték volt. Nagyon el lett szúrva, ezt senkinek sem ajánlom, ebben egyébként Barry Burton, Leon S. Kennedy és Lucia voltak a főszereplők.

Ezek mellett 2000-ben indult egy más jellegű mellékág játéksorozat is, ez Japánban a BioHazard: Gun Survivor, máshol a RE: Survivor játékkal indult. A sorozat darabjai amolyan klasszikus, pisztolyos lövöldözős játékok voltak, mint a House of the Dead, teljesen 3D-ben, kevéske kalandelemmel fűszerezve. Az első rész PS-re és PC-re jelent meg, ebben egy amnéziás fazont irányíthattunk, aki először azt hitte magáról, hogy Vincentnek hívják, később kiderült, hogy Ark Thompson a neve, további szereplők voltak: Lot és Lilly.

A sorozat 2001-ben megjelent második része is hasonló volt, de ez már csak PS2-re jött ki, továbbá megjelent játéktermi automataként is. A japán címe Gun Survivor 2: BioHazard: Code: Veronica volt, a nyugati pedig RE: Survivor 2: Code: Veronica, ebben Claire Redfield és Steve Burnside volt a két főszereplő.

Az alsorozat második részének japán címénél már lehetett sejteni, hogy a felkelő nap országában inkább a Gun Survivor a fő cím. Ebben a pisztolyos lövöldözős sorozatban a harmadik rész nem is a RE világban játszódott, hanem a Capcom másodhegedűs survival horror játékának, a Dino Crisis-nek az univerzumában. A sorozat negyedik része azonban ismét visszatért az eredeti témához, ez Japánban már megjelent Gun Survivor 4: BioHazard: Heroes Never Die cím alatt, nálunk állítólag RE: Dead Aim címen fog piacra kerülni, ebben Bruce MacGavin és Fong Lin a két főszereplő, állítólag eredetileg ők lettek volna a RE 3 főhősei, de az a rész is újra lett írva – a tesztjét pont ebben a számunkban találjátok!

Egy bejelentett játék maradt csak hátra, amit eredetileg Network BioHazard és RE Online néven emlegetett a Capcom, és ami éppen jelen sorok írásakor lett ez átnevezve RE: Outbreak-re. A korábbi címekből már lehet sejteni, hogy ez bizony egy netes multiplayer játék lesz, egyelőre úgy néz ki csak PS2-re. Ebben nyolc teljesen új karakter közül választhatunk majd, mind viszonylag átlagemberek: Kevin egy bátor, hétköznapi rendőr; George egy elvált sebészorvos és politikus; Yoko egy titokzatos japán lány; Mark egy Vietnamot megjárt feka biztonsági szakértő; Cindy egy vidám pincérnő; David egy hallgatag vízvezeték-szerelő; Jim egy beszédes, energikus, jó problémamegoldó-képességgel megáldott feka metródolgozó és Alyssa egy veszélyektől meg nem rettenő újságírónő. A játékban egyszerre négyen játszhatunk majd, négy másik karaktert pedig a gép fog irányítani tőlünk függetlenül. Az nem derült ki, hogy technológiai szempontból ez letárolt vagy valós idejű 3D-s hátterek előtt zajlik-e, de a képekből és a játék multiplayer jellegéből ez utóbbira tippelek.

Természetesen a RE is elég jó és zsíros licenc, így hamar megjelentek az ezen alapuló kapcsolt termékek is. Az eddigi legjelentősebb természetesen a RE mozifilm volt (korábbi munkacímei: RE the Movie és RE: Ground Zero), ami nálunk a nem túl nyerő „A Kaptár" címet kapta. Ez 2001 és 2002 között készült Németországban, a kulcsfeladatokat, úgy, mint a forgatókönyv megírását, a pénz összeszedését és a rendezést Paul W.S. Anderson végezte, aki állítása szerint fél éven keresztül nyomult a RE: Director's Cut-tal. Véleményem szerint a játék második részét sem kímélhette, hiszen nagy vonalakban inkább arra emlékeztetett a film, persze nem követte annak cselekményét, és más, új karaktereket mutatott be nekünk. Sokáig úgy nézett ki, hogy a film főszereplője Jennifer Love Hewitt lesz, de végül a kedvenc modell-színésznőmre, Milla Jovovich-ra esett a rendező választása (esetleg a frissen popsztárrá avanzsált tini idol túl sokat kért?). További ismertebb szereplő volt még a VIVA TV egykori szöszke üdvöskéje, Heike Makatsch, és a „helyes kemény csaj" karakterszínész, Michelle Rodriguez, őt a Bunyós Csaj és a Halálos Iramban című filmekben láthattuk még többek között. A film hollywoodi mércével mérve olcsóbb volt, hiszen kijött röpke 40 millió dollárból (9 milliárd forint), ezt Amerikában kereken be is hozta a moziban és további százmillát kaszált világszerte, ezekre pedig még rájönnek a DVD eladások és a leendő TV jogok is, tehát nagyon sikeres darab volt, ráadásul szerintem a kategóriáján belül egész szórakoztató is.

A nagy sikerből (és abból, ahogy befejezték az első részt) pedig következett a kötelező folytatás, ennek most folynak az előmunkálatai, pillanatnyilag úgy néz ki, hogy idén augusztusban Torontóban kezdik forgatni. Jelenleg a film munkacíme RE: Apocalypse, de korábban emlegették RE 2 és RE: Nemesis címen is, ez várhatóan, főleg ez utóbbi munkacímből következően a harmadik főjátékból merít majd ötleteket. Az már biztos, hogy a főszereplő ezúttal is Milla Jovovich lesz, annak ellenére, hogy tett olyan nyilatkozatokat (nyilván reklámcélból), hogy az első rész forgatásai alatt annyira beparázott, hogy azóta is álmatlanságban szenved. Rendezőként sajnos egy elsőfilmes van megnevezve, Alexander B. Witt, aki korábban csak operatőrként tevékenykedett, de még csak nem is vezető operatőrként.

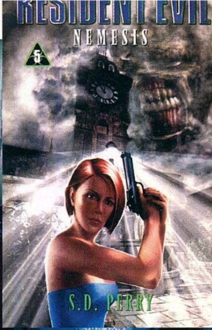
Az egyszerű téma és a nagy pénz ígérete megihletett egy amerikai ponyvaírót is, Stephani Danelle Perry már hat hivatalos RE könyvet megírt a témán alapuló sorozatának keretében, de emellett még másznál is több további RE könyv van piacon, ezek úgynevezett Strategy Guide-ok (hivatalosak, nem hivatalosak, zsebkönyvek meg minden egyéb), könyvbe öntött végigjátszások játékokhoz. Ez a műfaj úgy tűnik nagyon megy katonás tengerentúli barátainknál, talán ott a játékmagazinok nem közölnek le végigjátszásokat és a könyvek ezt az űrt töltik be.

Végül még érdemes kitérni az akciófigurákra is, természetesen a RE témából is készült sok figura és mini szobor, hiszen a téma különösen alkalmas erre, az emberi karakterek is elég megnyerők (eredetiek jó ruhákkal meg minden), és a szörnyek is elég zordak. Két cég is megvásárolta a figuragyártási jogokat, a Moby Dick Toys (ToyCom címke alatt is találkozhatunk ezekkel) és a Palisades Toys, és mindketten kiadtak több, többnyire 6.5 és 12 colos sorozatot is, melyek lefedték gyakorlatilag az összes játékot, így szinte minden igazán szimpatikus karakter vagy szörny kitehető a polcra. Az emberi karaktereket több ruhában is meg lehet vásárolni (például Jillt S.T.A.R.S. egyenruhában és civilben is), a mutálódó szörnyeket több mutációs fázisban is, és vannak egy szörny + egy ember páros csomagolások is. Érdekesség, ha az ember megveszi a Moby Dick Toys tíz ilyen két figurás pakkját, akkor a dobozokban található extra elemekből pluszba össze tudja építeni a hatalmas, 20 colos Nemesis-t is.

Tehát nem kicsi a jelenlegi RE kínálat sem, a rajongók számára van minden, számos játék és egyéb a piacon, jó pár készülő játék, és természetesen a film második része is bizonyára érdekes lesz. Jó hír még, hogy bár a RE 5-öt még nem jelentette be a Capcom, már megvásárolta a residentevil5.com URL-t is, így nem valószínű, hogy a negyedik résznél be akarnák fejezni a zombitörténetet. Talán az egyetlen többség számára elkeserítő tény az, hogy most a fősorozat GC-n fut, ami olcsó és jó gép, de azért mégiscsak több gémer rendelkezik PS2-vel vagy X-szel, ráadásul a sorozat PS-en indult, így a Sony gépének rajongói – szerintem jogosan – elárulva érezhetik magukat. De hát mit lehet tenni, az ember vagy beéri azzal, ami van (lesz ugye még Dead Aim és Outbreak is PS2-re), vagy vesz egy GC-t, vagy reménykedik, hogy a Capcom egyszer majd a Nintendo-t is megcsalja, ahogy tette azt a Sony-val és Sega-val.

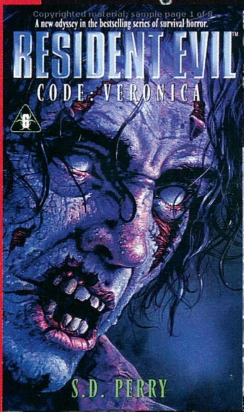
Credo

























RETRO ROVAT

HORDOZHATÓ ŐRÜLET – A HANDHELD JÁTÉKOK (MÁSODIK, BEFEJEZŐ RÉSZ)

Mélyen tisztelt RETRO kedvelő hölgyek és urak! Amint azt a múlt hónapban láthattátok és olvashattátok, a világ számos pontján hódított (és divat még a mai napig) a Retro handeld őrület, amelynek a fejlődéséhez szükséges, első lökést adó játékokról az előző számban értekeztünk egy szösszenetnyit. Ám a sornak a Gakken, Tomy Tech, Nintendo, Entex és Tiger masinákkal koránt sincs vége, a színe-java ugyanis még csak most jön! A hordozható játékok világának habár nagyon sok és neves résztvevője van, mégis a számtalan esetben a sikerjátékok a névtelen kategóriából kerültek (és kerülnek) ki – megteremtve ezzel az azt gyártó cég számára a hírnevet és a (nem kevés) piaci nyereséget is. Az elmúlt alkalommal a „virtuális" múzeumi körsétánk eredményeképp láthattuk, hogyan alakult ki a mai trend, az elektronika, amit pl. a GBA SP vagy a Nokia N-Gage-ben (bár utóbbi kissé eltér a megszokott formától, mégis: a játékért felelős része 80%-ban megegyezik a jelen hordozható játékgépeinek felépítésével) találhatunk, de említhetnénk a sokszínű felhozatalt is, hiszen számtalan régi ismerőst láthatunk újra ismét a „nextgen" masinák képernyőin. (Szerencsére az esetek nagy részében nem a múlt havi GBA-s Defenderhez hasonlókat.) Végül, de nem utolsó sorban láthattuk azt is, hogyan tesz tönkre bizonyos rétegeket anyagilag ez a gyűjtőszenvedély – köszönhetően az ebay-nek és egyéb, adok-kapok fórumoknak, és a piacoknak :)

Visszakanyarodva a nem is olyan távoli múltba, akadnak még csodák, melyek a már említetteken kívül okozhatnak még „tátott száj" szindrómát egy-egy pillanatra, melyet a következő pillanatban észrevett monstrum még überelhet is... Az Atari, Tronica, Midway, Mattel, Coleco és Bandai sok egyéb társával együtt szintén fügét mutat a kételkedőknek, akárcsak az elmúlt hónap versenyzői; most ők mutatkoznak be nektek, de egyre felhívták a figyelmet: szintén nem a „futottak még" kategóriába tartoznak :) A karóra funkciót betöltő szépségektől kezdve a zsebben elférő mütyürökön (ilyet modern köntösben még a mai napig is szerezhettek – elég, ha pl. a Tamagocsira, vagy a Pokémon Mini-re gondoltok), az egy, majd későbbiekben kétkezes, multi-képernyős és asztali masinákon, a színes és fekete-fehér kijelzőkön, a cserélhető és fix, beépített programok során, valamint a VFD, LED és a jelen kor LCD-s csodáin át a handheld buli ismét kezdetét veszi...

TRONICA/RONICA

Mindkettő név egyazon céget takarja, csak földrajzilag más néven voltak ismertek. Nos, a T/R is gyártott LED alapú játékokat, ilyenek voltak a Tandy fedőnévvel fémjelzett Baseball, vagy a Football, melyeknél LED-ek segítségével adta tudtunkra a gép, hogy most mit is csinál éppen.



A T/R szabvány masinák, melyek kivívták maguknak a hírnevet az állítható nehézségi fokozatokkal, a különböző játékmódokkal, vagy éppenséggel az extrák meglétével (pl. a Dragon Fighter a számológépével, vagy az ébresztőórával). A gyűjtők körében etalonnak számít az N Game & Watch mellett...





BANDAI

A Bandai is tiszteletét tette a handheld piacon, volt nekik Galaxianjuk, U-Boatjuk (ami egy érdekes torpedójáték volt), de nagyrészt VFD és LCD játékokkal képviseltették magukat – több-kevesebb sikerrel. A Spiderman például LED alapú volt, és a Gundam-féle asztali játékuk azért nekik is sikeres lett.









NELSONIC

Mint az a képekből kiderül, a Nelsonic a kézre csatolható, óra funkciót is betöltő játékok gyártásának és népszerűsítésének volt a híve – készült Super Mario-s, Sonic-os, és Donkey Kongos karóra is – Európában nagy siker, USA-ban mérsékeltebb – hiába, nem egyformák a szokások a tengerentúlon és a vén Európában.



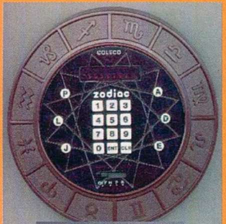


COLECO

A Coleco név már ismerős lehet az Atari és a Colecovision párharcából. Nos, ő és a Midway voltak azok, akik a legsikeresebb arcade átiratokat készítették el az asztali kategóriában – a képeken jól látszik, hogy egy az egyben a játéktermi masinák másolatai – de nem cserélhetők bennük a játékok

A Coleconál úgy gondolták, hogy a LED-es piac telítődése előtt ők is hasznot húznak belőle – ennek a döntésnek az eredménye ez a (teljesség igénye nélküli) sorozat, melyek darabjaiért akár 250 USD-t is adnak a gyűjtők!





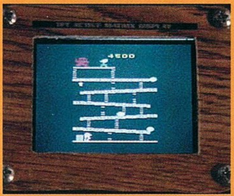






ATARI

Akárcsak a Konami, az Atari is „látogató” szinten mászott bele a hordozható gépek versenyébe. Volt neki ugyebár jó pár konzolja, azokkal kellett igazán foglakozni – ennek jegyében készítette el az Atari 2600 VCS hordozható változatát, amivel le lehetett játszani a VCS-hez készült cartridge-okat. Nem volt rossz húzás, akárcsak a Cosmos, amiből igaz, hogy nem készült szériamodell, csak prototípus, de felfedte a hologram felhasználásában rejlő lehetőségeket.





ACCLAIM

Az Acclaim a ’80-as évek közepe felé derített egy-két játékot, csak azért, hogy elmondhassa, ő is letett valamit az asztalra. A játékai egyszerű, tajvani „dzsunkatech-hez” hasonlítható modellek voltak, amelyek közt azért akadt egy-egy gyöngyszem is – pl. a Wizards & Warriors. Lényegében véve az Acclaim megmaradt játékfejlesztőnek.







MATTEL

Az egyik legrégebbi játékokkal foglakozó cég, az Intellivision kiagyalója. Vegyesen gyártott LED-es (övé volt az első szériamodell) és LCD-s modelleket, melyek közül néhány jelenleg már RARE státuszban leledzik pl. az Auto Racing (LED), vagy éppen a D&D (LCD).









KONAMI

A Konami csak érintőjelleggel bíztatta a játékos tábort, csinált egy-két klassz, kinézetében majd’ egyforma modellt (LCD-sek voltak), különböző rajzfilm és képregényhősökből, aztán inkább visszavonult játékokat fejleszteni a játéktermi és később a konzolos rendszerekre.





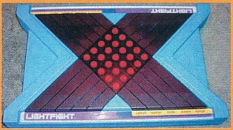


MILTON BRADLEY

A Microvision volt a világ első hordozható és cserélhető játékos rendszere 1979-ben. Pechére csak 12 játék jelent meg rá különböző licencelési okok miatt, így három évvel a megjelenés után erős érdektelenségbe fulladt – pedig máshogy is végezhette volna! A többi masina, LED-es és LCD-sek vegyesen, változó sikert arattak...



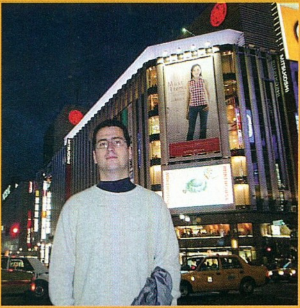




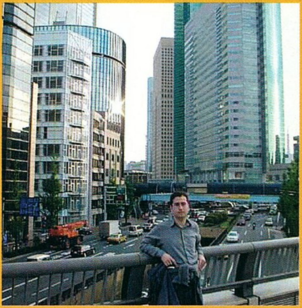








Big in Japan



Small in Japan



A kollégium

A BEMUTATKOZÁS

Szervusztok, a nevem Big. Hogy nem ismertek? Á, igazán senki sem ismer, mert hol ilyen vagyok, hol olyan. Például szobafestő pemzli. Vagy papucs orrán pamutbojt. Vagy egyujjas kifordított bundakesztyű. Vagy... öhm... Bocs, egy kicsit elragadtattam magam. Szóval elég annyit tudni rólam, hogy egy (többé-kevésbé) normálisnak tekinthető huszonakárhány éves srác vagyok, magyar állampolgár, jelenleg nőtlen, anyja neve... (Haha, aszitted' elárulom? Persze, hogy legyen kit emlegetni, mi?! Még mit nem!)

Gondolom nem fogtok hanyatt vágódni a meglepetéstől, ha azt is elárulom, hogy szenvedélyes videojáték, anime és Nippon rajongó vagyok, máskülönben nyilván nem ide irkálnék, hanem mondjuk a Buci Maciba, ami különben is egy sokkal színvonalasabb sajtótermék... Na szóval, idáig akár Kispista Jóska is lehetnék Sehonnáról, úgyhogy most nyilván teljes joggal azt kérdezitek magatoktól: mi a francér' hagyja a Martin, hogy ilyen érdektelen lúzerek játsszák az agyukat az 576 Konzol szent hasábjain?

Nadekérem! Szerény személyemnek sikerült a japánimádatot olyan egészségtelen szintre fejlesztenem, hogy végül nem átallottam megpályázni egy kétéves ösztöndíjat az egyik ismertebb (persze otthon a fene se hallott róla) tokiói egyetemen. Méltó büntetésemet, azaz az ösztöndíjat elnyerve pedig nem volt más választásom, mint könnyes szemmel elbúcsúzni szeretteimtől, nyakamba kötni édesanyám hamuban sült pogácsáját, és nekivágni az ismeretlennek...

A MEGÉRKEZÉS

A repülőút, mint olyan, a várakozásoknak megfelelően zajlott: pokoli volt! Hatan utaztunk magyar ösztöndíjasok, mindannyian más-más egyetemekre, Japánban szerteszéjjel. Ugye, két évre az ember szíve szerint nem csak egy fogkefét csomagolna, viszont turista osztályú jeggyel csak húsz kilót vihetsz magaddal, ami ugyebár... Szóval egy nappal az indulás előtt tudtam meg, hogy mi kivételesen 35 kilót pakolhatunk fel: hurrá, kicsomagol, becsomagol. A becsekkolásnál persze senki nem tudott erről a különleges engedélyről, de a legnagyobb meglepetésemre igen hamar sikerült tisztázni a dolgot (lehet, hogy mégis Európába tartunk?). Aztán már csak abból volt gond, hogy véletlenül a kézipoggyászba raktam a körömvágó ollót, amit azonnal el is koboztak, mint gépeltérítésre különösen alkalmas terrorista fegyvert.

Frankfurtban egy óra az átszállásig, dög nehéz kézipoggyászt lepakol, WC-t keres. WC nincs. Illetve elvileg van, de vagy üzemen kívül, vagy takarítják, vagy éppen kínai vendégmunkások köhögik tele SARS vírussal. Csomót köt, becsekkol. Bemegy a tranzitba, majd kijön a tranzitból, biztonsági ellenőrzés miatt. Megint bemegy.

Végre a gépen! Lélekben felkészülünk a 12 órás repülőútra, ééééééés... Negyven perc veszteglés a kifutópályán, majd felszállás. Nem tudom, hányan repültek közületek ennyit egyhuzamban, de azt tanácsolom, csak akkor szánjátok rá magatokat, ha tényleg megéri! Nem részletezem, de a mosott kakira a vége felé már mint olyan állapotra tekintettem, amit csak egy kiadós wellness-kúra után érhetek el. Ekkor megláttuk fentről a szigeteket... Hát, bevallom, megdobbant a szívem, ahogy a Csendes-óceánról a havas hegycsúcsok fölé kanyarodtunk. Akkor egy kicsit megértettem, mit is érezhetett Kolompos Kristóf 1492 egy ködös vasárnap reggelén...

Alattunk hegyek, folyók, városok és golfpályák suhantak el, aztán ereszkedni kezdtünk, és egy óra múltán talajt értünk a „giccsesen virágzó" cseresznyefákkal szegélyezett Narita reptéren.

Csodálatos érzés volt újra szilárd talajt érezni a talpunk alatt, úgyhogy egy megriasztott bölénycsorda kultúráltságával rontottunk ki a gépből. Azért álltunk csak meg egy pillanatra, hogy felragasszuk magunkra az előírásos cetlit, amiről felismernek minket a japánok, akik az ösztöndíjasokat várják. Ekkor újfent meglepődtünk, ugyanis a tömött Jumbo Jet utasainak csaknem a fele ugyanezt a rózsaszín stemplit viselte. Kiderült, hogy szinte az egész repülőgépet leendő vendéghallgatók töltötték meg, kb. a világ minden országából. Ekkor kezdtünk gyanakodni, hogy talán még nincs vége az utazás megpróbáltatásainak...

Hát, sajnos jó volt a megérzésünk. Kb. egy óra alatt ugyan sikerült átjutnunk az útlevél-ellenőrzésen (a határőr amúgy kedvesen elbeszélgetett velem arról, hogy azon az egyetemen végzett, ahova én megyek, miközben mögöttem vagy ötven ember várt a sorára) és a vámvizsgálaton, de ekkor belefutottunk az AIEJ (Japán Nemzetközi Oktatási Szövetség) mosolygó alkalmazottaiba, akik összeterelték az összes külföldi diákot, majd ízelítőt adtak a híres japán szervezési készségből. Hát, szó ami szó, nem kispályáztak: először mindenkinek kikeresték a nevét egy listából, majd a szó szoros értelmében felcímkéztek. Vagyis ránk ragasztottak egy cetlit a nevünkkel, a fogadóegyetemmel, és a szállásunk címével. Innentől kezdve kb. úgy terelgettek minket ide-oda egyik regisztrációs asztaltól a másikig (volt egy pár), mint ahogy a gyárakban a futószalag mellett a félkész termékeket szokták (*Kanban* rendszer). Kb. két óra tökölés után végre felpakoltak egy buszra és elindultunk Tokióba.

Namármost tudni kell, hogy nem Ferihegy-Deák tér távolságról beszélünk, sokkal inkább egy Budapest-Székesfehérvár túráról. Mondjuk a látvány a buszból nem volt utolsó, ahogy egyre sűrűbb lett körülöttünk a betondzsungel, úgy kezdtük felfogni, hol is vagyunk. Azért nagyon örültünk, mikor jó egyórás buszozás után kiszállhattunk... A Tokió buszpályaudvaron, ami egy újabb elosztóhely volt. Ez már viszonylag gyorsan ment (szerencsére, mert szó szerint tántorogtunk a fáradtságtól), mindenkit bepakoltak egy-egy taxiba, a vezetőnek elmondták, hová vigyen, aztán uzsgyi, be a tokiói csúcsforgalomba. Hát, itt kezdem egy kicsit megijedni: itt vagyok a világ legeslegnagyobb metropoliszában tökegyedül, egy taxissal, aki egy szavamat sem érti, fogalmam sincs hol vagyok, hova visznek, hova kéne mennem és még a táblákat sem tudom elolvasni. Bevallom, akkor és ott nagyon elveszettnek éreztem magamat.

A KOLLÉGIUM

Félórás autókázás után (na igen, Tokióban ez rövid útnak számít) megérkeztünk a kollégiumba. Ott a sofőr kipakolta a cuccaimat, majd minden további ceremónia nélkül otthagyott. Hát, nem éreztem túl nagy megkönnyebbülést...

A kollégium egy több épületből álló komplexum egy szép nagy parkban, én meg ott álltam majdnem ötvenkilónyi csomaggal, lassan huszonnégy órája talpon, és fogalmam sem volt, hova menjek, kit keressek. A közelben lézengett pár ferdeszemű bentlakó, odamentem. Kórusban rám üvöltöttek, kb. úgy hangzott, mintha a jó édes anyám piros masnis kimonójába küldenének el. Na mindegy, valahogy bevonszoltam a bőröndöket egy irodaépület-szerűségbe, ahol egy kedvesen mosolygó hölgy érdeklődött japánul, hogy mi a francot keresek itt. Ekkor tudatosult bennem először a japáni lét *Elsődleges Irányelve:* itt csak japánul tudnak, ha nem érted, az a te bajod... Miután nagy nehezen elmagyaráztam-mutogattam, ki vagyok, udvariasan megkértek, hogy várjak. Mivel már mindenféle holtponton messze túl voltam, csak ültem és üveges szemekkel vártam, mikor kapok végre egy szobát egy pihe-puha ágyikóval.

Végre megjelent egy mosolygós (itt mindenki az) úriember, aki végre tudott egy kicsit angolul! Kitölttettek velem néhány papírt, név, születésnap, miegymás, aztán végre... Közölték, hogy szíveskedjek várni egy félórát, amíg a kollégium felvételi bizottsága felkészül a vizsgáztatásomra. A micsodámra?! Na ekkor kezdtem pánikba esni: tessék engem elképzelni, huszonnégy órája ébren, mosdatlanul, borostásan, jetlagesen, amint tökegyedül ülök egy szobában, és várom, hogy felvételizzek a kollégiumba, ahova elvileg beosztottak. És ha nem sikerül? Kidobnak az utcára? Ami azt illeti, olyan kimerült voltam, hogy még egy híd alatt is jót aludtam volna. Végül szólítottak. Az előbbi úriember (öltönyben) és egy kollégista diák (öltönyben), bevezettek egy terembe, ahol egy hosszú asztalnál ott ült



Welcome parti a kollégiumban...



...később a gatyát is levették!



A dojo



Tokiói panoráma



Az iskoláslányok egyenruháját pedofilok tervezték?



A fiúkét meg talán postások?



Régi és új, békésen megférnek



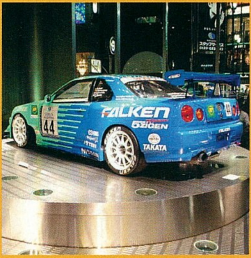
Shinjuku éjjel



Játékterem



Manga bolt bődületes kínálattal



A Gran Turismo 3 őrültek álma – Nissan Skyline



Akihabara nappal – legközelebb ide kirándulunk!

nyolc idősebb japán úr (öltönyben) és leültettek velük szemben engem (mocskos és gyűrött melegítőben) egy igen kényelmetlen székre a japán diák mellé. Ezután mosolyogva megkértek, ne izguljak (áááá, miért is izgulnék?!), és bár tudják, hogy egyáltalán nem beszélek japánul, azért próbáljak a legjobb tudásom szerint japánul válaszolni japánul feltett kérdéseikre. Említettem már az *Elsődleges Irányelvet*? Azért szerencsére kiderült, hogy a japán diákot tolmácsnak rakták mellém, úgyhogy valahogy csak túlestünk a dolgon. A kérdéseket nem részletezném, elég annyi, hogy végül ünnepélyesen gratuláltak a felvételemhez a *Wakeijuku* (szó szerinti fordításban: *A Harmónia és a Kölcsönös Tisztelet Helye*) Kollégium Északi Szárnyának bentlakó ápoltjai közé. Arra még emlékszem, hogy segítettek becipekedni a szobámba, átöltöztem pizsamára, a többi néma csend...

AZ ELSŐ BENYOMÁSOK

Miután egy-két nappal később magamhoz tértem, elhatároztam, hogy szemügyre veszem új otthonomat. Először is konstatáltam, hogy az ágy, amin fekszem, igazi japán stílusú. Ami konkrétan azt jelenti, hogy nincs rajta matrac. Vagyis innentől kezdve egy paplanszerűséggel letakart deszkán kell aludnom. Egy kőkemény, hideg deszkán. A párna pedig... Nos, a párna nem tollal vagy szivaccsal, hanem apró babszemekkel van megtöltve, próbáld ki és megtudod milyen! Most értettem csak meg, miért vannak kizárólag fiúk a kollégiumban: egy Zen kolostorba kerültem! **(De keméééény! „Jóninjaember" lesz belőled, türelem! Martin :)**

Na, azért ennyire mégsem volt súlyos a helyzet. Megtudtam, hogy a Wakeijuku egy igen nagy múltú fiúkollégium, ami a hagyományos japán értékek ápolását tekinti fő feladatának. Ennek megfelelően van egy igen király, fából épült *dojo* (edzőterem), ahol a karatétól a kendóig mindenfajta harcművészet szorgalmas gyakorlása folyik, néhanapján Zen-meditációval és kalligráfia tanfolyamokkal súlyosbítva. „Oh, yessss, itt az én helyem!" – gondoltam. Már az első este meghívták az új diákokat egy karate-bemutatóra (itt ismertem meg először japánba szakadt külföldi sorstársaimat). Ekkor tudtam meg, hogy amit mi Európában *budo* (harcművészet) néven művelünk, az bizony itteni szemmel alig több bohóckodásnál... Először is a bemutatón csak kifogástalan öltözékben (öltöny + nyakkendő) lehetett megjelenni. A társalgóban gyülekeztünk, majd az egyik karatés igen katonás névsorolvasást tartott, amire üvöltve kellett *Hai*-t válaszolni. Ezután kettes oszlopban átvonultunk a dojo-ba, a kijáratnál természetesen levéve a cipőt. Azt azért megemlíteném, hogy kora tavasz lévén 10 fok ha volt a fűtetlen edzőteremben. Ezután letérdepeltettek minket a kemény és hideg fapadlóra (a tatami puhányoknak való), és megkezdődött a bemutató. Ami igen király volt, esküszöm, hogy nem láttam még amatőröket ilyen szinten karatézni. A mester parancsszavaira deszkákat törtek, bunyóztak és katáztak, tisztára, mint egy kung-fu filmben. Csakhogy a másfél órás bemutató végére alig bírtam kiegyenesíteni elgémberedett lábaimat (végig térdeltünk), és egy jó kis megfázást is összeszedtem. Hát, lehet, hogy nem vagyok ide elég kemény csávó? **(És a csalánevést még nem is próbáltad! Martin :)**

Az elkövetkező pár napban megismerkedtem a környékkel. A kerületünk egy nagyon kellemes, csendes kis kertváros Tokió belvárosától alig fél órára, ami itt nagyon nagy szó! Egy kis folyó partjánál lakunk, amit akkor épp gyönyörűen virágzó cseresznyefák szegélyeztek, és hihetetlen módon óriási teknősbékák és aranyhalak úszkáltak benne (ne felejtsük el, hogy egy majdnem 30 milliós agglomeráció kellős közepén vagyunk)! Kicsit ki is merészkedtem a város dzsungelébe (erről majd legközelebb), és összehaverkodtam a kolesz külföldi lakóival, meg azzal a kevés japánnal, akik tudtak angolul. A kissé spártai körülmények ellenére (a már említett ágyon kívül a legnagyobb gond az igen gyenge fűtés, de ez állítólag mindenhol probléma Japánban) kezdem jól érezni magamat. Feltűnt egy-két furcsaság is: legfőképpen az ordítozás. Hogy érzékeltessem a dolgot, már az első naptól rendszeresen összerezzentem, amikor a velem szembejövő japán srácok minden látható ok nélkül rám üvöltöttek; ennyire azért nem utálhatják a külföldieket!?! Éjszaka pedig az egész kolesz egy Scream-epizód hangulatát idézte: ordítozás, sikolyok és halálhörgések (na jó, ez utóbbi talán nem annyira) rezegtették meg az ablaküveget. Kissé megszeppent érdeklődésemre elmondták, hogy miről is van szó: az elsőévesek tiszteletüket hangos (khm...) üdvözléssel kötelesek kifejezni az idősebbek (tehát rangban fölöttük állók) iránt minden találkozás alkalmával. Az éjszakai zenebona pedig a *heya-mawari* velejárója, amikor az újaknak végig kell látogatniuk a régi kollégisták szobáit, és artikulátlanul üvöltve bemutatkozniuk. Maga a bemutatkozás hihetetlenül szertartásos, rengeteg meghajlással és *shitsureishimas*-ozással (ez a gyakran használatos japán kifejezés magyarul kb. annyit tesz: „bocsánat hogy élek, nem vagyok méltó rá, hogy egy levegőt szívjak veled"). Ezután közölték, hogy hamarosan a külföldi diákoknak is illik bemutatkozni, először az avatási szertartáson. Hoppá...

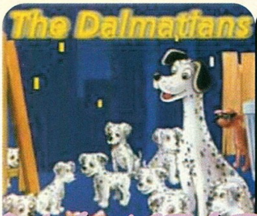
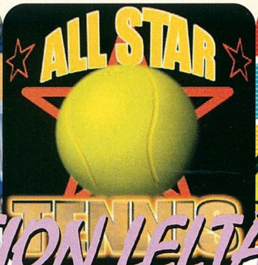
A FELAVATÁS

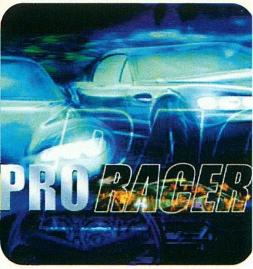
Az avatási szertartásra egy vasárnap délelőtt került sor, öltönyben és nyakkendőben kellet megjelenni (mint minden kollégiumi rendezvényen). A nagytermet hatalmas felkelő napos zászlók díszítették, és előttük felsorakozott a kollégium mind a négyszáz diákja, a tanárokkal és vezetőkkel egyetemben. Először hosszú és unalmas beszédek következtek (pláne, hogy egy kukkot sem értettem belőlük), aztán az egyetemi himnusz eléneklése. Na ez már sokkal érdekesebb volt: néhány diákegyenruhás tag (igencsak a régi császári hadsereg tisztjeire emlékeztettek), hatalmas zászlókkal felvonultak, és katonás mozdulatokkal vezényelni kezdtek a tömegnek. Nem túlzok, ha azt mondom, hogy az egész a Pearl Harbor c. film egyes jeleneteire emlékeztetett. Ezek után a Wakeijuku négy házának (itt is négy rivális ház van, pont mint a Harry Potterben) újoncai felsorakoztak (engem is beleértve), és egyenként szertartásosan bemutatkoztak. Ez úgy zajlott, hogy a delikvens kilépett a sorból, meghajolt, torkaszakadtából ordítva elmondta az előírásos üdvözlő szöveget, ismét meghajolt, majd visszalépett és jött a következő. Természetesen itt is a hangerőn volt a hangsúly, a különösen artikulálatlan produkciókat még meg is tapsolták, főleg ha külföldi volt az elkövető. Talán mondanom sem kell, hogy álló ovációt kaptam... **(Ááááááá, király vagy! Martin ;)**

Este nagyszabású welcome-partyt rendeztek a tiszteletünkre. Hát, ez sem volt piskóta. Azt eddig is tudtam, hogy a japcsik nem bírják az italt, de ami ott folyt... Természetesen kitűnően meg volt szervezve, minden sarokba vödrök voltak kikészítve (kitalálhatjátok miért...), és külön figyelmeztettek minket, hogy ne a legjobb cipőnket vegyük fel (inkább nem részletezem...). Sajnos a parti bizonyos részleteiről nem számolhatok be egy 18 éven aluliak által is olvasott sajtótermék hasábjain, de a lényeg az elsőévesek produkáltatása volt egy asztalokból összerakott színpadon. A legtöbb esetben két dologra ment rá a műsor: a vedelésre és a pucérra vetkőzésre. A máskor udvarias és visszafogott japánok a szó szoros értelmében levetkőzték minden gátlásukat és civilizáltságukat. Az volt a legfurcsább, hogy az egész őrjöngést és disznólkodást mosolyogva nézte végig a kollégium teljes felnőtt személyzete a tanárokat és a takarítónőket (!) is beleértve. Ja, és külön megbíztak valakit, hogy videóra vegye az egészet! Hát nem tudom, de szerintem a leendő japán vállalatvezető, aki a filmen anyaszült meztelenül rókázik a közönség hangos biztatása közepette, egyszer még súlyos zsarolópénzeket fog fizetni a kazettáért... De tudjátok mit, lehet, hogy ez is csak egy tiszteletreméltó japán tradíció, amit mi bunkó nyugatiak soha nem érthetünk meg...

Hát, azt hiszem, elsőre ennyi elég is lesz Big kalandjaiból. Legközelebb kimerészkedünk otthonról és belevetjük magunkat Tókió forgatagába, hogy elzarándokoljunk a gamerek Mekkájának Kába-kövéhez, AKIHABARÁBA!

Big

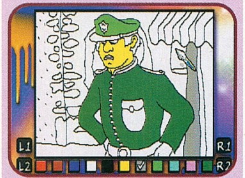





PLAYSTATION LELTÁR

THE DALMATIANS

A játék címe igencsak megtévesztő, és még egy olyan sok mindent megélt, és minden hájjal megkent rutinos tesztelőt is képes beültetetni a hintába, mint én. A Dalmatians szó és a hozzá társított pöttyös kutyák képei után ugyanis általában a Disney féle 101 és 102 Kiskutya fekete fehér dalmát kölykei jutnak az ember eszébe. Valószínűleg tartom, hogy a program készítői is erre az asszociációra építhették a marketingjüket, és abban reménykednek, hogy megtévesztve a kisgyerekek még igencsak fejletlen agyát, rásózhatnak szerencsétlen szüleikre néhány darabot a játékból. A meglepetés igazából majd csak akkor éri őket, amikor otthon behelyezve a lemezt a Walt Disney Interactive logó helyett valami egészen más fogadja őket. A teljesen egyszerű menüben négy lehetőség fogad, mindenféle feliratok és segítségek nélkül. A kameránál megtekinthetjük a játék alapjául szolgáló (?) mega igénytelen kézzel rajzolt rajzfilmet, amiben három robotmozgású kutyakölyök próbál meg, a nagybetűs élet tengerének hullámai között a felszínen maradni, miközben a



háttérben egy gonosz macska mozgatja a szálakat. Van itt minden: mézeskalács szív ellopása, letartoztatás a helyi Pityke őrmester által, fiatalkorúak börtönének megismerése, de persze a macsek szívja meg igazán a végén. Az ecset ikon alatt hat a rajzfilmből kiemelt fekete fehér képet találsz, amit részben (egyes részek színeit megváltoztatva) „kifesthetsz".

Ugyanezeket a képeket megtalálod a kirakós játékban is, itt még lehetőséged van beállítani, hogy a gép hány részre szedje a képeket, aztán a mindenki által ismert handheld kirakós játék (tudjátok a kép egyik sarka szabad, és a részeket tologatva kell kirakni a puzzle-t) szabályai szerint kell összeraknod az állóképeket. A csavarkulcs a beállításokat takarja (hangerő + az egér érzékenysége) Ez így együtt megér vagy 1 pontot.

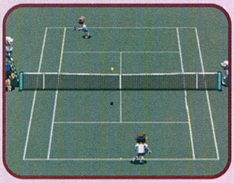


MÁS VERZIÓ: JELENLEG NINCS

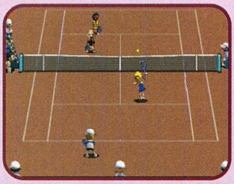
1 pont

ALL STAR TENNIS

Ennek a játéknak is elég megtévesztő a címe, hiszen All Star Tennis néven futó teniszjátékkal már találkozhattatok a Playstation-ön, sőt még mi is teszteltük annak idején az egyik részét, mindazonáltal ennek az All Star Tennis-nek semmi köze sincs az évszám kiterjesztésű All Start Tennis sorozathoz. Amikor meglátom a Midas Games feliratot legszívesebben azon nyomban a kardomba dőlnék, de ezt sajnos nem tehetem, mivel akkor tizenhárom-tizennégy oldal üresen figyelne a májusi Konzolban :) A játék terjesztésében/fejlesztésében egyébként a D3 Publisher is szervesen részt vett, ami igencsak meglepő, mivel a D3 ha nem is patinás cég, azért Japánban elég sok másodkategóriás PS2-es játék megszületése felett bábáskodott, és bábáskodik mind a mai napig is. A szabadjáték (Free) és a bajnokság (Tournament) között nincs lényegi különbség. Ugyanúgy a tizenhat az emberi képzelet szülte játékosok közül szelektálhatunk, és ugyanúgy állíthatjuk be a pálya talaját (salak, füves, vagy „műanyag"), de a három nehézségi fokozat is teljesen megegyezik. A játék abszolút el-



határolódik az életszerű megvalósítástól, kistestű elnagyolt fejű néhány mozgásfázisú sprite karakterek mozognak a pályán, a labda pedig a nehézségi fokozat beállításától függően gyorsan, illetve lassan hány fittyet a fizika összes törvényére. A három pálya egyébként teljesen megegyezik, csak a talaj színe változik, és ez bizony édeskevés egy olyan világban, ahol a SEGA Virtua Tennis-ének harmadik részében már azt is jól meg kell gondolnunk, hogy melyik pályára milyen cipőt húzunk majd. Amit talán érdemes még megemlítenünk, az az, hogy a program felismeri és használja is a multitap elosztót, aminek segítségével négyen is játszhatunk. A stuff amatőrségre utal, hogy a játék közbeni kilépéshez az R1+L1+Start+Select-et kell nyomni. Ennél van jobb még a régi „nem színes" Gameboy-ra is.



MÁS VERZIÓ: JELENLEG NINCS

1 pont

SNOWBOARD RACER

Sajnos a Snowboard Racer is egy D3 Publisher Midas Games szörnyszülött, ami már önmagában is előrevetíti a játék minőségi jelzőjét (siralmas :) Két játéktípus került a fel a kompakt diszkre, az egyik a Race, ahol a lehetőségekhez képest minél gyorsabban le kell érnünk az istentelenül hosszú lejtő aljára, és a célszalagot átszakítva, az időeredményünk után értékel a gép. A másik a Trick, ahol minél több trükköt kell bemutatnunk lesiklás közben, és ezekért jutalmaz minket a program. Egyébként húszpercnyi folyamatos snowboardozás után én egy trükköt voltam képes megcsinálni (amikor a levegőben megfogja a mukim a deszkáját), de aztán a játék demózgatása közben megvilágosultam, mivel ekkor írta ki a gép, hogy az R1+gombokkal (Kör, Négyzet stb.) lehet a különféle mutatványokat végrehajtani. A versenyek előtt egyébként néhány igénytelenül megrajzolt figura közül választhatunk, akiknek rögtön utána még a felszereléseik (deszka, ruházat) színeit is megváltoztathatjuk (hogy oda ne rohanjak). A játéknak vannak viszonylag normálisabban megva-



lósított részei, ilynek például a figurák mozgásai, amik ugyan egy kicsit elnagyoltak, de mégis életszagúak, hellyel közel hasonlítanak a valóságban is látottakra, még akkor is, ha az életben ilyen brutálisan hosszú (kisebb erdős részeket is átugorhatunk) és magas ugrások után már jöhetne is az életmentő bernáthegyi a rumos hordócskával kiásni az agyontört végtagjainkat a hó alól. Ugyanakkor a pálya felépítése már nem ilyen rózsás, látni, ahogy a gép kirajzolja, és sok helyen hibás a textúrázottság is. Nem játszottam túl sokat a programmal, de a dolgog úgy nézni ki, hogy egy irdatlan hosszú lejtő van, és bizonyos szakaszok teljesítése után új leágazásokat, pályarészeket hozhatunk be. Ennél tartalmasabb szórakozás volt a Final Fantasy 7 snowboardos minijátéka is.



MÁS VERZIÓ: JELENLEG NINCS

2 pont

PRO RACER

A Pro szócska ugyebár az angol „professional", azaz a „professzionális", közérthetőbben a profi szó rövidítése. Elég szemtelen cég ez a Midas, ha ezzel a jelzővel illeti a vadiúj autóversenyes játékát, mivel a közel félórás tesztelés alatt (kb. ennyi idő kell ahhoz, hogy a játékot a-tól z-ig kiismerje az ember), egy olyan paramétert sem találtam benne, amire rámondhattam volna, hogy na igen ez profin van megvalósítva. Versenyezni a Start pontnál kezdhetünk, de egyébként folytathatjuk is egy kimentett állásunkat (Continue) vagy részletes eligazítást kérhetünk (Tutorial), ami annyiból áll, hogy egy kétszínű képernyőn elolvashatjuk, hogy a kontrolleren melyik gomb mire való. A játékban két nehézségi fokozat van a Novice (kezdő), és a profi (Pro) (ja most már értem a játék címét :), ehhez a két nehézségi fokozathoz egy-egy autó dukál, azaz szám szerint két autó van a játékba, és hogy a sorozat ne szakadjon meg, összvissz két pálya: egy hosszabb (Long Course), és egy rövidebb (Short Course) került fel a CD-re. Lehetőségünk

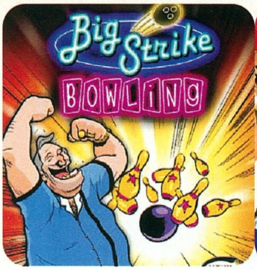


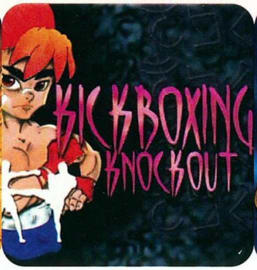
van a Grip-es és a Drift-es vezetés között választani, de lényegi különbségre ne számítson senki, bár halkan megjegyzem, hogy azért van. A pályán rajtunk kívül négy kinézetre teljesen megegyező, csak színben eltérő versenytársunk lesz. A kocsik ahhoz képest, hogy elég kevés poligonból állnak, még megpróbálnak minduntalan szétesni is, ez kiváltképp igaz az ellenfeleinkre, akik egyébként nem sok vizet zavarnak, inkább az ismétlődő pályaelemekkel való találkozást kerüljük. Erre a programra is igaz, hogy gyatra az egész, ugyanakkor vannak olyan részei, amik kifejezetten kitűnnek az igénytelenségből, ilyen például a tükröződő szélvédők, vagy a fékpumpálás a kanyarokban. Ettől függetlenül a PS fénykorában egy demo CD-n többet kaptunk, mint ettől a játéktól.

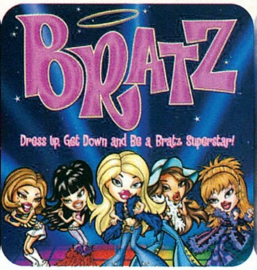


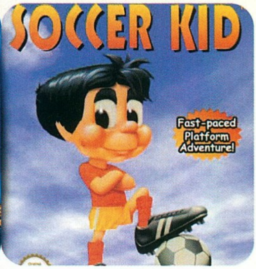
MÁS VERZIÓ: JELENLEG NINCS

2 pont









BIG STRIKE BOWLING

A bowling leginkább Amerikára jellemző sportág, legalábbis erre enged következtetni, hogy már a Flinstone családban is mindenki tekézett, nem beszélve a rém rendesekről, és még számtalan más tipikus amerikai filmben is a golyógurításra hivatkozva marad távol a férj a szerető családtól. Aztán lassan Európába is begyűrűzött eme hobbisport, és annak ellenére, hogy már kis hazánkban is az összes nagyobb és igényesebb plázában megtalálhatóak a bowling pályák, az én életemből valahogy mindig kimaradt ez a fajta szórakozás. Pedig egy időben szinte minden nap hívtak a hugomék, hogy tartsak velük, de valahogy nem hozott tűzbe a téma, és amikor levánszorogtam velük, akkor is inkább húztam a biliárdasztalok felé. Aztán lefutott ez az őrület a hugiéknál, és mostanság inkább már csak fallabdázni járnak, amire én teljes mértékben alkalmatlan vagyok (elutasítok ugyanis minden testmozgást igénylő sportot a focin kívül), úgyhogy megvárom inkább amíg rá nem kattannak a paintballra,



úgyis itt van tőlünk nem messze Magyarország egyik legjobb pályája. Elképzelhetőnek tartom, hogy volt már Bowling PS-re, de mindenesetre nekem ez volt a tűzkeresztségem a témában. A játék egy fokkal igényesebb mind a Midas gamék ebben a számban, kicsit tartalmasabb is, mivel a szokásos két pályán túl itt rögtön négyet találunk. Egyébként van egyszeri játék, csapatjáték, bajnokság, és még két másik játékmód is, de ezek számomra továbbra is fekete foltok, mint például maga a pontozási rendszer is (tudjátok, amikor a kis négyzetekbe összevissza ikszelnek meg vonalaznak). A gurítás előtt három dolgon állíthatunk (irány erősség, csavarás (?)), sajnos azonban a játéknak semmi köze a valódi sportághoz, ezt egyetlen egy gurítás után is leszűrhetjük.



MÁS VERZIÓ: JELENLEG NINCS

2 pont

KICK BOXING KNOCKOUT

A MIDAS és a D3 Publisher úgy látszik minden fronton megpróbálják bebizonyítani, hogy nem értenek a játékkészítéshez. Az elmúlt egy év Playstation leltárjaiban szinte már az összes játékstílusban alkottak maradandó lelki sérüléseket okozó darabokat, de ha jól emlékszem verekedős játékkal még nem próbálkoztak, de a mi késik nem múlik tartja a mondás, úgyhogy kiadtak most egy kickboxolos programot, amit nemes egyszerűseggel a Kick Boxing Knockout névre kereszteltek. A játék egyébként egy lebutított meseszerű változata sportágnak, kis Final Fantasy 7 szerű kitalált figurákkal (biztos a bokszkesztyű miatt van a hasonlóság :) mérhetjük össze az erőnket. Az egymás elleni sima verekedésen túl, ahol nem csak a gép, hanem egy emberin ellenfél ellen is bizonyíthatunk, van még a Ranking és a Story játéklehetőség. Az elsőnél a házitól elkezdve a profi ligáig különböző bajnokságokon vehetünk részt, amennyiben felküzdjük magunkat odáig. A győzelmekért tapasztalati pontokat kapunk, ami által egyre fejlődik a függvénytáblázat szerűen ábrázolt tulajdonságai az emberünknek. A Story módban minden verekedés előtt párbeszédeket folytnak a küzdő felek, és attól függően, hogy kivel vagyunk alakul majd ki a végső küzdelem. A bunyók ringben folynak, aminek a közönsége/háttere a bunyótól változhat. A játék két életerő csíkot használ (az egyik a kitartásunké), és sokféle rúgást, ütést ismer. Néhány motion blur effekten kívül látványos grafikai megvalósításról nem beszélhetünk és nincs kommentátor sem (bár ha kis hazánkon kívül is olyan jók a szakkommentátorok, mint nálunk – az F1 közvetítések alatt például ki tudnám ****ni a tévét az ablakon –, akkor érthető a hiánya :) Sokáig nem fog lekötni!





MÁS VERZIÓ: JELENLEG NINCS

2.5 pont

BRATZ

A Bratz Amerikából érkezett, híres mesterségének címere TK, és az Ubisoft terjeszti szerte a nagyvilágon. A Bratz egy táncolós zenés ügyességi reflexjáték, hasonlóan mondjuk az elmúlt hónapokban tesztelt Jungle Book Rhythm and Groove-hoz, vagy a Bust a Groove sorozathoz. A Bartz egy öt lányból álló formációt takar, és mérget veszek rá, hogy Amerikában még ők is hatalmas sikernek örvendenek, számomra azonban teljesen ismeretlenek, mivel nem olvasom a Popcornt, és nem nézem a Bravo TV-t sem :) Igazából azt sem tudom, a játék alapjául szolgáló pipik valódi tyúkok-e, vagy már eredetileg is csak valami elmebeteg fantáziájából pattantak ki. No mindegy, az öt liba kicsit funky beütésű, mindannyian vastagtalpú magas sarkú disco cipőt hordanak (nem Buffalo-t!), és mint a gép izegnek-mozognak a mini topjaikban. Közülük kell egy arra érdemest kiválasztani, hogy a tizenhárom szinten keresztül átbrékeld vele magadat. A játék rém egyszerű, baloldalt látod a nénit, jobboldalt pedig a joy-t szimbolizáló ikonokat, és a feladatod már csak annyi, hogy a megfelelő időben lenyomd azokat a gombokat, amik megjelennek a képernyőn. Ez kezdetben még elég simán fog menni, de idővel begyorsulnak az ikonok, és a d-padon kívül még a gombokat is használnod kell, na akkor már elég nehéz lesz összehozni egy perfekt szériát. Ezért járnak ugyanis a pont hegyek, és ezek után nyílnak meg a bonusz-szintek is. A pályák végén lehetőségünk van egy kicsit még szabadstílusozni, és az egyszemélyes játékon kívül gyakorolhatunk is, hogy aztán elverjük valamelyik barátunk/nőnket a kétjátékos módban. A játék legnagyobb hibája, hogy a zene még csak meg sem próbál passzolni a képernyőn feltűnő ikonok ritmusához, vagy épp fordítva, ezáltal csak üresen nyomkodjuk a gombokat, miközben a háttérben egy rögtön elfelejthető igénytelen euro-pop nóta duruzsol.





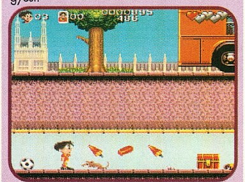
MÁS VERZIÓ: GBA

2.5 pont

SOCCER KID

A Soccer Kid egy nagyon-nagyon régi játék, olyan régi, hogy már nem is nagyon emlékszem hogy melyik géptípuson jelent meg először, talán C-64 lehetett, az Amigát is esélyesnek tartom, de abban biztos vagyok, hogy annak idején a régi (isten nyugosztalja) KByte-ban írtak róla az akkor titánok. Nem hiába no, azóta eltelt legalább tíz, de inkább tizenhárom év, és huszonhat évesen (pont tegnap volt a születésnapom :) már kicsit megkoptak az agytekervényeim. Amikor megláttam a játék kezdetekor az eredeti intro, bizony bevallom, hogy könnybe lábadtak a szemeim, de aztán kicsit később kiderül, hogy a csajom odakint a konyhában tejfölös-sajtos tocsnit készít, és az ahhoz reszelt fok- és vöröshagyma által a levegőbe bocsátott illóanyagoktól tocsogok bokáig a könnyeimben. Szóval, mint mondtam az intro full eredeti, és láthatjuk benne, hogy egy kalózűrhajó száll le a földre, elrabolja a futball világkupát jelentő szobrocskát, majd megpróbál lelécelni, de egy a föld légkörébe tévedő üstökös darabokra robbantja. Vele együtt darabjaira hullik az arany szobrocska is, és öt eltérő helyszínen landolnak Ezt az öt pályát kell nekünk bejárnunk Soccer kölyökkel, akinek egyetlen fegyvere a mesterien kezelt bőrbogyója. Ezzel tudjuk agyonrúgni az ellenfeleket (némelyiket többször is el kell találni), vagy a kártyákat rejtő ládákat. Ezen kívül lehetőségünk van még platformról platformra is ugrálni, hogy összeszedhessük a szanaszét heverő édességeket és fagylaltokat. A játék teljes egészében az eredeti port grafikájával készült, mai szemmel nézve tehát siralmas, hasonlóan az idegölő és szörnyeteg nehézségű játszhatóságával. Talán GBA-n érne egy négyest.





MÁS VERZIÓ: GBA

2.5 pont

CSÚNYA KEZDÉS, SZÉP FOLYTATÁS

Bár jómagam nem játszottam a „PS2 launch” programnak mondható Midnight Club Street Racer első epizódjával, de azt tudom, hogy egy olyan arcade fejlesztés volt, amely túlzottan nagy elismeréseket elsősorban harmatgyenge grafikája miatt volt képtelen magáénak tudni. Könnyen meglehet egyébként, hogy ha nem lett volna egy olyan vetélytársa, amely azóta is tartja előkelő pozícióját, mint a szinte tökéletesre csiszoltnak mondható – rosszmájú PC fanok szerint csak egy az átlagnál jobb fizikával megáldott arcade – autós game, egyébként meg mindenki nagy kedvence, a Polyphony Digital Gran Turismo 3 című klasszikusa, akkor nagyobb eséllyel indulhatott volna versenybe az éjszakai városi versenyek hangulatát felidézni hivatott fejlesztés. Elkeserítően hathatott ugyanis egy extrákkal, gépekkel és pályákkal teletömött, elképesztő grafikájú és hangulatú szimulátor után a kifejezetten ronda arcade versenyzés sötét, kidolgozatlan városokban. Biztos vagyok benne pedig , hogy megfelelő külalak esetén sokan rákattantak volna a játékra, mivel mint az köztudott, a tiltott dolgok izgatják az ember fantáziáját, ki akarja próbálni, jelen esetben az illegális éjszakai városi autóversenyzést, vagy éppen csak annak szimulációját, virtuális hasonmását.

Hazánkban is rendszeresen rendeznek ilyen autóversenyeket, sokszor komoly tétekkel, esetenként több száz fős részvétellel, a futamoknak általában rendőrségi közbeavatkozás vet véget. No, hát elviekben ezt lehet kipróbálni a Rockstar Games San-Diego-i részlegének új játékán, a Midnight Club második részén keresztül. Kit ne izgatnának fel a játék – egyébként módfelett hatásosan vágott, de rövidke – pre-renderelt bevezetőjében látható képsorok: a csikorgó gumik, a mélyen dübörgő, majd felbőgő motorok, az elképesztő gyorsulás és sebesség. Elcsépelt szöveg, de az ember szinte érzi az égett gumi szagát a lövedékként induló járműben, vagy éppen a hatalmas fékezésekkor rá ható erőket. A nyitány profi, már csak az a kérdés, hogy sikerült-e betartaniuk a rocksztároknak a játék forradalmi újításaival kapcsolatos ígéreteiket?

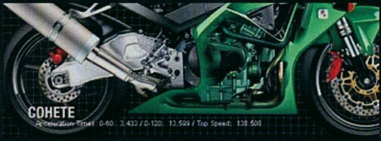
KÉTES KARRIER

Ha túltettük magunkat a pörgős anim szépségein, egy ízlésesen tálalt, kellő műgonddal elkészített, ötletes, könnyen kezelhető és bonyolultnak semmi esetre sem mondható menürendszerben találjuk magunkat, amelyben eltévedni nem nagyon lehet. Ha mégis segítségre szorulnánk, a Négyzet gomb lenyomásával rövid, tömör segítséget kaphatunk az egyes menük tartalmára, illetve a lehetséges beállítási lehetőségekre vonatkozóan. Szintén ez a billentyű szolgál az egyes gépjárművek és pályák kiválasztásakor mindenféle infómorzsák – elsősorban tulajdonságok – tudomásunkra hozatalára.

Az opciók közt ötféle beállítási lehetőség közül van módunk csemegézni, ezek közül három az automatikus, míg kettő pedig a manuális váltáshoz kötődik. Érdemes már most memorizálni a gombkiosztást, mivel sok más játékkal ellentétben itt minden gomb foglalt. A kormányzás alapesetben (Automatic A) a bal analóg karral történik, azt lenyomva pedig világítani lehet, vagy – a mostani számban általam tesztelt másik autós játékhoz kísértetiesen hasonlító – power-up eszközöket használhatjuk fel segítségével. A jobb karral a sebességet szabályozhatjuk, mintha csak valamiféle villamost vagy hajót vezetnénk: az előre a gyorsítás, a hátra a lassítás, no meg a tolatás. Ha inkább a hagyományos sebességszabályozás hívei vagyunk, az X-et használjuk sebességünk növelésére, a Négyzetet pedig a csökkentésére. A kézifék a Kör, kameranézet váltására pedig a Háromszöggel nyílik módunk. A jobb/bal iránygombok a soundtrack-ek közti választást hivatottak szolgálni, a fel a térkép ki/be kapcsolását teszi lehetővé, míg a le iránnyal lehet a GTA sorozatból egy-az egyben átemelt minitérképen zoom-olni. R1 kézifék, R2 nitro, L1 súlyváltás, L2 hátrapillantás. Van tehát mit memorizálni bőven, szerencsére a Dowtown Run-tól eltérően itt nem próbálták meg a készítők megreformálni az irányítási stílust egy alapból felajánlott, indokolatlan kiosztással.

ROCKSZTÁROK HA GYENGÉN MUZSIKÁLNAK







Az Options menün belül cheatek belövésére, audio lehetőségek állítgatására, és a készítők névsorának felsoroltatására nyílik még módunk, érdekességeket viszont csak az Options/Game szekció alatt találunk. A teljesség igénye nélkül: a tükör automatikus ki/bekapcsolását, a mini map statikus vagy éppen dinamikus mivoltát, a kamera alapértelmezett beállítását (belső nézet, nagyon közel, közel, távol, nagyon távol), és az ellenfeleket jelző nyilak meglétét állíthatjuk itt ízlésünknek megfelelően.

TELJES GÁZZAL

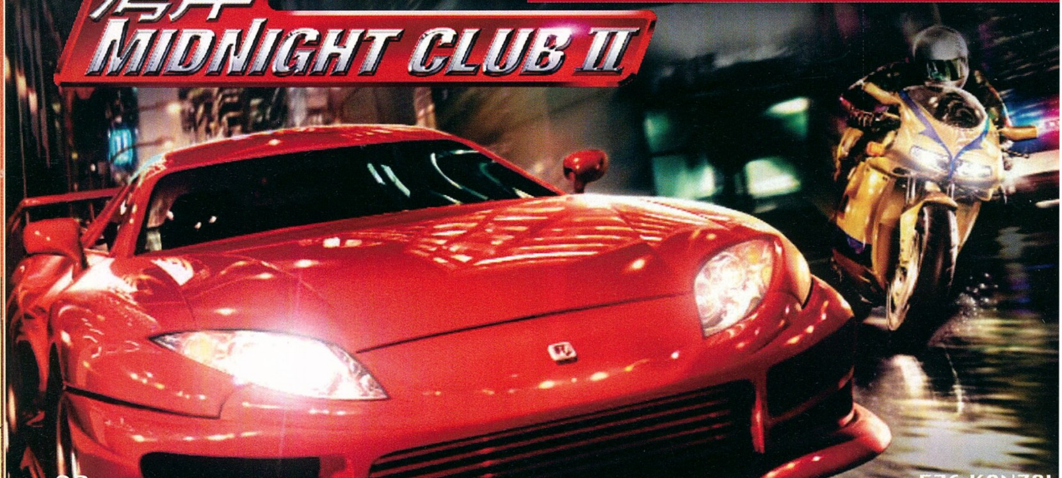
Csikorogjanak azok a kerekek, de hol is kezdjük? A főmenüből négy fontos játékmód ágazik el, mindegyik rendelkezik valami kis plusszal, amivel a program készítőinek sikerül felkeltenie a gamer program iránti érdeklődését: hirtelen azt sem tudjuk, hogy a Career-módot válasszuk-e, vagy éppen az Arcade-mode alatti beállítási lehetőségekkel kezdjünk el babrálni, egy testre szabott verseny indításának reményében.

Nem kenyerem, így nem is teszek úgy, mintha lett volna lehetőségem kipróbálni a Networking-mód nyújtotta élvezeteket, mindenesetre el lehet képzelni, milyen lehet a városokban történő éjszakai száguldozás haverokkal, ismerősökkel a világhálón. A játék a gombamód szaporodó netes progik egyik jeles képviselője (mivel nem próbálhattam ki, inkább úgy mondom: lehet), sajnálom is, hogy hazánkban az ígéretek ellenére még mindig nem igazán kezdődött meg az online játékhoz elengedhetetlen eszközök terjesztése.

Csemege a Race Editor Mode is, bár az is igaz, hogy jobban is ki lehetett volna használni a benne rejlő lehetőségeket. A készítők nagy figyelmet fordítottak ugyan a játékban szereplő városok térképeinek, térképrészleteinek minél valósághűbb lemodellezésére, de a checkpointok helyeinek beállítása mellett az idevágó opciók már csak amolyan tölteléknek tűnnek (forgalom ki/be, időjárás, napszak, körök száma, időkorlát, stb.). El lehet molyolni azért egy-egy „szivatósabb” pálya kiagyalásával, de ezt megvalósítani főként úgy lehet, hogy az ellenőrzési pontokat egymástól lehetőség szerint jó távolra helyezzük.

Karrierünket természetesen a Career-mode alatt lesz lehetőségünk építgetni, nyilvánvalóan persze nem abban a formában és bonyolultsági fokban, mint a GT3-ban. Izgalmas viszont, mivel arról van szó, hogy versenyeket kell nyerni, melyekhez természetesen először partnert kell találni. Minél több utcai rodeót nyertünk, annál több autót és pályát lehet kinyitni. A versengések két fő csoportba oszthatóak, csoportosra, illetve egyénire, de mindegyikféle az ellenőrzési pontok mielőbbi elérésére épül. Előremutató reformokat, újdonságot felmutatni tehát ebből a szempontból nem nagyon sikerült a fejlesztőknek, a későbbiekben taglalt pórias grafikai megvalósítás ellenére ha nem is bőségesen, de kárpótol





viszont az a hangulat, amely az egyes versenyek közti, a már meglévő autóink közti válogatásokban, illetve a versenyeket összekötő kisebb-nagyobb közjátékokban nyilvánul meg.

CRASH > NO LICENCE

Kevés játéknak adatik meg – például a híresztelések szerint a Turismo várva várt negyedik epizódjának –, hogy az autógyártók engedélyt adjanak gépeik szerepeltetésére, még abban az esetben is, ha azok esetlegesen törött, roncs, vagy egyenesen totálkáros formában kell, hogy helytálljanak a virtuális utakon. A Rockstar-divíziót minden valószínűség szerint nem találta arra érdemesnek a gyártók többsége – vagy egyszerűen csak nem rendelkeztek a szükséges pénzmaggal –, hogy rendelkezésére bocsássák autócsodáik lemodellezésének és névhasználatának jogait, ezért érdekes megoldást választottak a fejlesztők: majd' mindegyik autó valamilyen létező gépet idéz formai szempontból, csak éppen a név nem stimmel...cseles. Egy pár motorkerékpár is helyt kapott a játék színvonalát emelendő, meglovaglásuk a Vice City-ből már ismert módon történik, tehát kétkerekezni is lehet velük! :) **(Liquid, én pofon ütném a helyedben! Martin ;)** A gépek irányíthatósága egyébként egészen normálisra sikeredett, átmenet valahol a Dowtown Run közötti „motorcsónak effekt" és a Burnout 2-beli autók élvezetes úttartása között. A fejlesztők nagyon verték egyébiránt a mellüket, hogy micsoda jó fizikával sikerült felvértezniük a programot, hát megmondom őszintén én ezt a kijelentést kétszer is meggondoltam volna a helyükben, mielőtt kimondom. Arról van szó ugyanis, hogy a kanyarvételek, a lehetetlen távú ugratások, illetve az ütközésekkor fellépő hirtelen leállások nem igazán támasztják alá ezen kijelentést. A sebességérzet mindenesetre megvan, néha talán már túl is van pörgetve a játék, az autók összetörése viszont minden átmenetet nélkülöz, szintén jelentősen eltérve attól a forradalmi törésszimuláció-ígérettől, amit jó előre kaptunk. A játéktér nagyjából statikus, az oszlopokon kívül nem nagyon van mit szétzúzni. A járókelők futkorásznak előlünk, azonban ők csak droidok: nincs vérük, nyugodt szívvel elüthetitek őket.

Ellenfeleink mesterséges intelligenciája nagyjából abban merül ki, hogy ha közel érünk hozzájuk megpróbálnak bevágni elénk, attól a céltól vezéreltetve, hogy az amúgy könnyen kipörgő autónk ezen tulajdonságát kihasználva mihamarabb átvegyék a vezetést. A forgalomban résztvevő egyéb járgányok közül – speciális helyzetéből adódóan – a fakabátokét említeném meg, akik szintén azon vannak, hogy borsot törjenek az orrunk alá. Ők sem okosabbak mondjuk átlagos ellenfeleinknél, az már egyszer biztos, támadási repertoárjuk nekik is főként a bevágásokból áll. Itt jegyzem meg a program tele van scriptelt forgalmi helyzetekkel, nem lehet nem észrevenni, amikor ugyanaz a szituáció ugyanazon a helyen következetesen újra megtörténik. Különösen feltűnő ez a nehezebb versenyek esetében, amikor már a sokadik ismétlés után az idegeinkre megy egy-egy pont a kereszteződésben előttünk áthaladni kívánó autó, egy „véletlenül" elénk kanyarodó kamion, vagy egy velünk szembejövő kisbusz.

MÁR MEGINT A GRAFIKA

Az elődnél bár jóval fényesebb, de véleményem szerint mégsem versenyképes köntöst öltött magára a program. Mondjuk azért az jó jel, hogy már ránézésre azonnal megállapítható: Rockstar-műhelyből került ki a játék. Stílusos tehát mind a képernyő felépítése – bal oldalon a kis térképpel –, mind a játéktér nyíltsága, a színválasztás, az alkalmazott karakterkészlet és a nagy térkép jelölései, külalakja, ami természetesen a Grand Theft Auto sorozatból ismerős. Elégedettségre nem adhat viszont okot sem a városok – Los Angeles, Párizs, Tokió – utcáinak szürke ismétlődése, egysíkúsága, sem a közlekedésben részt vevő járművek típusainak relatíve kis száma. A textúrák – sajnos azt kell mondjam szokásosan – elnagyoltak. Az autók csillogása, illetve tükröződése jól megoldott, de igazából itt is fake, annak ellenére, hogy ezzel kapcsolatosan is pont az ellenkezőket ígérték. Az autónk fénye, és úgy általában az összes fényhatás felháborítóan színvonaltalan, ráadásul egyedül a mi autónknak van fénypászmája. Hogy valami jót is mondjak, az időjárással és napszakokkal kapcsolatos effektek elég korrektek, bár ezt talán csak a GTA-utánérzés mondatja ezt velem, ezek is lehetnének azért jobbak. Mindent egybevetve ezen a téren eléggé átlagosan teljesít a program, viszont a felületes személő számára – a sebességből adódóan – akár jónak is tűnhetne a grafika. Minket azonban nem tudnak átverni, a Playstation 2 már annyi esetben bizonyított, hogy tisztában vagyunk képességeivel: az itt nyújtott színvonal messze nem aknázza ki az erőforrás nyújtotta lehetőségeket. Kénytelen vagyok megint a Turismo-ra és a Burnout 2-re hivatkozni, megjegyezvén azt, hogy az előbbi játék hiába több, mint két éves, még a mai napig is leesett állal szemléljük Taki barátommal, a rendszeresnek mondható PS partikon.

A zenék terén egész normális a felhozatal, bár a zseniális soundtracket, amit a GTA jegyez persze meg sem közelíti. Az autók motorhangjai, illetve a hanghatások nem annyira bugyuták, mint a Dowtown Run esetében, de még így is csak közepesek. Az biztos, hogy az ebben a számban bemutatásra kerülő Pro Logic, illetve Dolby Digital hangrendszereket nem emiatt a program miatt fogjátok beszerezni.

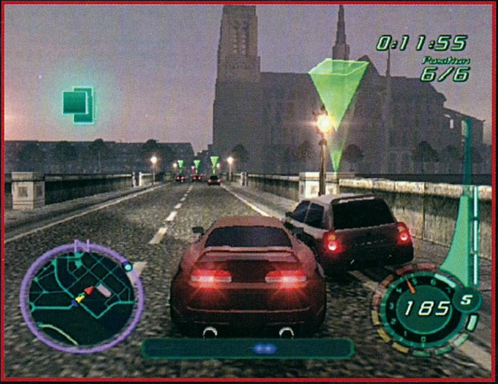
NEM ANNYIRA ARANY AZ A KÖZÉPÚT

A közepes és jó közti határon egyensúlyoz a játék, néhol olyan érzésem volt, hogy egyszerűen nem tudom abbahagyni, volt viszont olyan eset is, amikor gondolkozás nélkül kapcsoltam ki a gépem. Eleve nem számítottam persze makulátlan programra, az elég jól sikerült bevezető képsoroktól eltekintve már első ránézésre tudtam, hogy nem ez az új arcade trónkövetelő; a grafikai hiányosságok felett ezért még talán csak-csak szemet hunytam volna. A fő problémát elsősorban a be nem tartott ígéretekben, illetve a program Rockstar-általi ajnározásában látom, mivel joggal érezheti átverve magát az ember, ha egy általa beszerzett, és az ígéretek hegyeivel kecsegtető fejlesztésről a vásárlás után derül csak ki, hogy nem igazán azt nyújtja, mint amit elviekben nyújtania kellene.

A helyzet azért nem kritikus, de most is azt kell mondanom, mint oly sokszor: ha van rá módotok, próbáljátok ki a Midnight Club Street Racer folytatását, mielőtt megvásároljátok. Lehet, hogy elkapjátok a fonalat, és akkor nagyon fog tetszeni, de azt azért jóval valószínűbbnek tartom, hogy Ti is csak egy közepes alkotásnak fogjátok titulálni a programot. Szívem szerint csak öt pontot adtam volna rá, az ugyebár a totálisan középszerű programok járandósága, de mivel nem nyílt módom az online környezetben való tesztelésre, ezért megelőlegeztem a bizalmat, és hozzáadtam még egy pontot a végső elszámoláshoz. Nagyon remélem, hogy nem tettem rosszul.

[Dae]









MARTIN BELESZÓL!

Mondhatni felfokozott lelkiállapotban vártam a MC2 megérkezését, nem tagadom, a Vice City miatt. Hülye fejjel azt hittem, hogy a VC garancia egy újabb jó programra. Online lehetőség, izgalmas nagyvárosok, street versenyek – nagykanállal zabáltam a Rockstar beharangozóját. Aztán jött a tesztelés, és a hangos hahota. Ilyen bődületesen gáz stuffot összehozni nem lehetett könnyű meló! Egy forintot sem adnék érte, még ingyen sem kéne...

MIDNIGHT CLUB 2

ROCKSTAR GAMES / ROCKSTAR SAN DIEGO

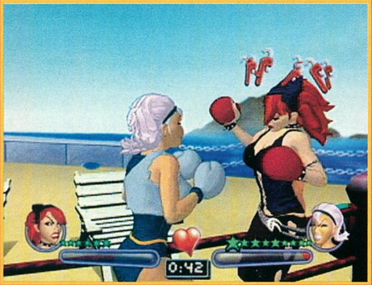
MÁS VERZIÓ: X

grafika:	közepes
játszhatóság:	jó
szavatosság:	közepes
zene / hang:	jó
hangulat:	jó

1-2 Játékos
memóriakártya 8mb (51KB)
analóg irányító (dual shock)
online

✔ a gta versenyeinek utánérzése
× továbbra is gyenge technikai kivitel

6 pont

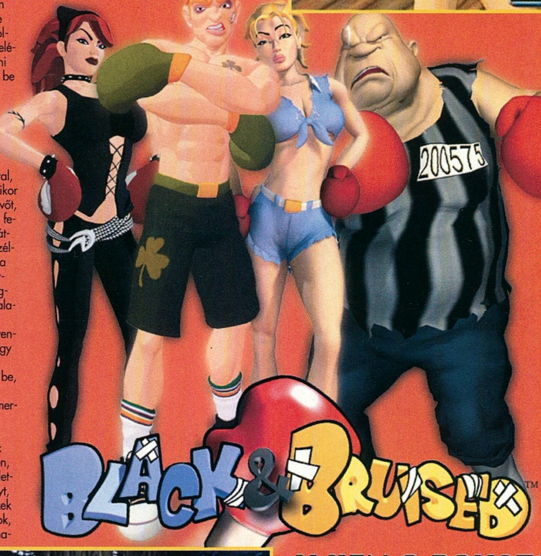




Presser Gábor jellegzetes hangján dúdolgattam magamban az örökzöld slágert, midőn a két lehetséges játék közül inkább a bokszot választottam a szerkesztőségben tesztanyagnak, mivel a másik egy sakkprogram lett volna, amiről a szabályokon meg pár nyitáson kívül nem sokat tudtam volna mondani. Persze egy öklözős játékról sem sok mindent – gondoltam, hiszen eddig láttam már párat, de a kezelésen kívül nem sok különbséget véltem felfedezni közöttük. Ilyen gondolatokkal terhesen raktam be a diszket a PS2-be, majd rezignáltan felkészülve egy újabb klónra helyezkedtem el ágyacskámon. És akkor jött a hoppá!

Elsőnek az intró kezdte a meglepetéseket, amiben tökéletes rajzfilmgrafikával megrajzolt alakok ütötték egymást ahol érték, csakhogy olyan egyedi stílussal és humorral, hogy végig vigyorogtam az egészet. Pláne, mikor egy álló alak ütlegelt egy előtte deréktájon fekvőt, azonban azt a részt egy hatalmas „censored" felirat takarta! Majd jött két csaj, akik egymást átkarolva úgy ütötték egymást, mintha csak beszélgettek volna, mikor pedig az egyik észrevette a kamerát, lassított a tempón és zavartan vigyorgott, mire a másik is felocsúdott az elfoglaltságból. Hú, ez igen, ez kell nekem! Végre nem valami tucatprogram, végre vittek valami életet az unalmas és egysíkú bokszjátékok közé. Bár ilyenkor szokott lenni, hogy a lelkendezés alábbhagy azonnal, mihelyst az ember bekerül a valós anyagba, de ez az eset most nem következett be, sőt! Egy olyan ritka jó kis programot sikerült megkapnom, amit vétek lett volna nem megismernem személyesen és lemaradni róla!

Az izgő-mozgó betűkkel variáló főmenü is nagyjából a szokásos, tehát kommersz dolgok közül lehet indulni, 1 és 2 játékos küzdelemben, tornán, de van túlélő (Survival) mód is, ahol életcsík feltöltés nélkül kell végigvernünk a mezőnyt, és egy tréning lehetőség is adott a harci reflexek betanulásához. Ezek tényleg a szokásos dolgok, 1-2 személyes bokszhoz és tornához válogathatunk az egyedien kivitelezett 14 karakterből (öt rejtett), és választhatunk küzdőteret is a Négyzettel, kivéve persze a Tournament módban. A harcosok értékei is szokványosan az erő, sebesség, küzdési távolság és mozgás. Nem szokványos viszont az embereik kinézete, mert van itt vékony de szívós, vörös hajú ír gyerek, kellemes domborulatokkal ellátott tehenészlány, zöld hajú izompacsirta, egyiptomi fáraó, öntudatos amerikai kölyök, nagybajuszú monoklis báró, zöld csíkos ruhában feszítő mexikói, cipófejű fegyenc és még sorolhatnám. A figurák mindegyike külön egyéniség, persze külön stílussal és szinkronhanggal. De ez nem minden, mert a küzdőterek is hozzájuk kapcsolódnak, így üthetjük egymást sima stadionban, edzőteremben, sikátorban, ír kocsmában, amerikai country clubban (ahol egy műbikán lovagló cowboy is díszíti a hátteret), kínai templomban hóesésben, dojoban (egy lebegő zen buddhista társaságában), börtönudvaron (ahol rácsokból van a ring), vagy akár egy katonai táborban is, szurkoló katonákkal körülvéve.





MARTIN BELESZÓL!

Tök hasonló helyzetben voltam a game kipróbálása után, mint Dzson: valami igazi gyanús-titkos boksz ökörségre számítottam (véleményem szerint konzolon bokszolni marhaság, de ez szigorúan saját vélemény). Kicsit ütögettem, aztán értékeltem: konzolon bokszolni továbbra is blődség, de ez a stuff kajak jól néz ki és poénos! Én olyan 6.5 körül legalább dobnék neki (ami nem is rossz), mert nem olyan unalmas benne a pofozkodás, mint mondjuk egy KO Kings-ben...

A B&B azonban nem csak sima csetepatéra ad lehetőséget, és ezennel mindenki figyelmébe ajánlom a Boxer's Life menüpontot, ahol minden sportoló egy egyénre szabott, hat színhelyből álló kis történetet bunyózhat végig! A játék alaphangulatához hűen itt is komoly poénokkal találkozhatunk, és jobban megismerhetjük embereinket is a kezdéskor kapott kis bemutatásban. Az ír Mickey McFist például egy nap arra ébred, hogy Bronto (a fegyenc) a nyaka köré csavart egy bárszéket, és első feladata ezért revansot venni. Knuckles Nadine, a bájos vidéki kislány pedig

ILYEN A BOKSZ?!

éneklési tudását próbálgatná, mikor egy lópatkóval alaposan fejbe kú...dobják, az elkövető pedig egy ugyancsak szemrevaló bögyöske. Nadine annyira vidéki, hogy kiütésekor nem madárkák csicseregnek a feje körül, hanem patkók... Pharaoh-nak, az egyiptomi operaénekesnek (vagy színésznek) is nővel kell megverekednie első feladata gyanánt, viszont ez a nő körülbelül 130 kiló, félelmeteseket üt, és szép énekhangon nyögdécsel, ha betalál neki egy-egy ütésünk. Pharaoh csicsergő piramisokat lát K.O. esetén, és múmia pózban fekszik a földön, kezeit a mellén összekulcsolva. Ilyenek tehát a játék szereplői és a hangulat, a többit nézzétek meg saját szemetekkel, megéri!

A kezelés meglehetősen egyszerű. Nyolcféle ütés van – természetesen kombóként is használhatóan, amiket a gombokkal tudunk előhozni, plusz nyomhatjuk mellé az R1-et is (így lesz nyolc), amúgy az R1 csak önmagában az alsó védekezést jelenti. A másik védekező gomb az L1, de ezt is kombinálhatjuk együtt az R1-gyel. Ha kiütnek minket, az X gyors nyomkodásával kelhetünk fel, amennyiben a 9 előtt elérjük a jellel a csík végét (minden újabb kiütés nehezebb felállást von maga után, a harmadik általában az utolsó). Egyetlen speciális gombunk az R2, ami a power-up aktiválása, merthogy ilyen is van ám! A megszerzéséhez csupán ütnünk kell a gaz ellenfelet, mert a betalált ütések után kapunk csillagokat, amik ha elérik a maximumot, akkor a miénk a középen éppen látható extra képesség (ha ellenfelünk éri el előbb, akkor az övé lesz). A főmenü Power Ups pontja alatt leírást is olvasgathatunk ezekről az ikonnal jelzett cuccokról. Hat féle van, mindegyik három erősségi szinten, amit a csillagok színe is jelöl. A kesztyűnk másik oldalán álló kaphat extra erős ütéseket, megnehezíthetjük a dolgát automatikus ellépéssel, kitéréssel, mérgekkel operálhatunk, gyorsíthatunk magunkon, szuper ütéseink lehetnek, valamint automata kombókkal sorozhatjuk meg szegény figurát. (A kezelés nagyjából ugyanilyen Gamecubeon is – természetesen más gombkiosztással, mivel a kis kockán is hozzáférhető a stuff.)

A Black and Bruised nem egy KO Kings, vagy valami hasonló komolyabb bokszprogram, de nem is ezzel a céllal készült. Talán egy Auto Modellistához hasonlítanám, ami ugyanígy Cell shaded technikát használt, és ugyancsak nem volt szimulátornak nevezhető, mindazonáltal kellemesen elszórakozott vele az ember. Ez a bokszolósdi viszont abban többet nyújt, hogy tele van ötlettel és humorral, különösen a „Boxer's life" rész, ami azért lehetett volna hosszabb is, afféle adventure szinten.

A grafika nagyon jó, remekül eltalált színekkel és mozgáskultúrával, amihez a kezeknél „utánhúzásos" motion effekt is jár (fehér, elhalványuló csík a suhanó ököl vagy kar után). Vért sem kapunk, de ez sem illene a rajzolt környezetbe, van viszont visszafogott sötét véraláfutás az arcon. A mozdulatok szépek, csak néha picit kapkodósak, az animáción még finomíthattak volna talán. A harcosok a menetek közötti szünetben szájalnak egymásnak, amin szintén jókat lehet mosolyogni, feltéve, ha érti az ember mit is mondanak. Ilyenkor felmegy amúgy az életerő csík is valamelyest, ugyanúgy, mint K.O. esetén a földön „pihenve". Csekélységemnek nagyon tetszett a játék, bár lehet, hogy ebben az is közrejátszott, hogy nem igazán erre számítottam. Aki szereti az ökölvívás elég visszafogott lehetőségeit (pl. nem lehet lerúgni benne a másik fejét ugyebár), annak véleményem szerint mindenképp megér egy próbát!

Dzson

BLACK AND BRUISED

MAJESCO

MÁS VERZIÓ: GC

grafika:	jó
játszhatóság:	jó
szavatosság:	jó
zene / hang:	jó
hangulat:	jó

1-2 Játékos
memóriakártya 8mb (43KB)
analóg irányító (dual shock)

✔ stílusos grafika, poénos játék
✕ több plussz dolog is lehetne benne a bunyón kívül

7 pont

A ROSSZ ÉS A CSÚF



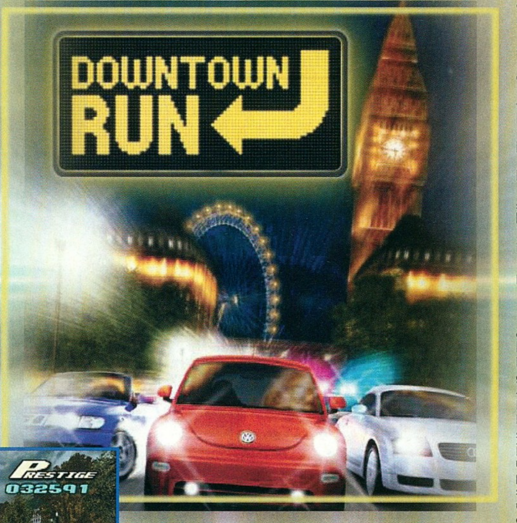
Azon gondolkodtam, hogy a tesztalanyról – amelyről már az első képek láttán kialakul a játékosban egy a későbbiek folyamán makacsul változni nem akaró vélemény – egy oldal terjedelemben kell értekeznem, miközben az arcade autóversenyek jelenlegi uralkodója, a Burnout 2 (mekkora Isten!) csak mintegy megalázó fél hasábot kapott annakidején. **(Én *két* oldalon akartam hozni, de a tesztelő akkoriban még csak *fél* oldalas cikkekre volt kalibrálva... Martin)** Az első képsorok, majd pár futam után viszont már azon kezdtem el filózni, hogy mit fogok egy teljes oldalon keresztül írni, mellébeszélés nélkül erről a gyökerek nélküli vadhajtásról, az Ubi Soft belső fejlesztéséről. Továbbvittem ugyanakkor a gondolatmenetet és rádöbbentem, hogy szerencsés ember vagyok! Könnyű lesz ugyanis az értekezést elkészíteni, mivel a játék összes lehetőségeinek, valamint sokszor kényszerű, erőltetett opcióinak a kitárgyalása nagyjából pont egy oldalt tesz ki, annál semmivel sem többet.

Tartalomhoz a forma, szokták volt mondani, az Ubi logóhoz gondolatban jelenleg mindenki Sam Fisher urat és kalandjait köti, felidézve a kellemes játékórák emlékeit. Rögtön le is töri viszont a jó kedélyállapotot a Playstation szintű bevezető animáció, és nem azért, mert ez egy az előző generációs gépek szintjét idéző képfolyam, hanem azért, mert ezt azért mégiscsak egy nextgen konzolra készült fejlesztés. A főmenü elérése előtt a játékosok neveinek beállításával kell megbirkózni; módfelett viccesnek érezték magukat a francia fejlesztők: a három



alapállásban felkínált név egy olyan filmtörténeti remekművet idéz, amelyet nem igazán kellene „szájára vennie" egy első ránézésre kétes minőségű játéknak. *A Jó, a Rossz és a Csúf* nevek valamelyikének kiválasztása, illetőleg átírása után persze nem kell felhasználói profil beállításával vesztegetni az időt, maximum ha kell játékállást lehet még itt menteni vagy éppen betölteni. A kidolgozatlan, pofátlanul egyszerű menüben rejlő állítási lehetőségek tüzetesebb átfésülését megelőzően kicsit, majd sokat vártam, hátha a szokásos és főként egy arcade játéknál szinte kötelezőnek mondható demózgatás beindul, mutatva valamit a játékból. (Csak nem indul be, csak nem indul be, mindössze az időmet pazaroltam.)

A lehetőségek közül az utolsót választva, hátulról visszafele próbáljuk meg felcsigázni a kialakulni csak nem akaró érdeklődést. A Credits menüpontra nem igazán voltam kíváncsi,



tisztességből azért belekukkantottam, de ismerős nevet nem tartalmazván azon hamarjában le is lőttem. Nnnno, meg is érkeztünk a fentebb már említést nyert, a legjobb indulattal is csak erőltetettnek nevezhető Options almenü ágas-bogas választási lehetőségei közé (Video – kép beállítása középre, Audio – zene, hangok, effektek hangereje, General húzókával /itt egy jó pont/, Control – a vibráció ki/bekapcsolása mellett kétféle irányítás-beállítási mód van, a másodikat javaslom, vagy a kormányt). A Rules, azaz *Szabályok* almenü foglalja össze azokat az alapelveket, amelyekre az egész játék, mint eladásra készült szórakoztatóipari termék épít, más kérdés persze az, hogy a kiélezett versenyhelyzetben az itt felsorol néhány pár játékmód és power up cucc előre láthatóan igen nagyon **kevés** lesz a boldoguláshoz.

A játékmódok tehát: a főmenü Single- vagy Multiplayer módjának kiválasztása után nyílik lehetőség a játékmód megválasztására, melyeken belül az indítást megelőzően a versenypályák, a körök számának, a startpozíciónk, az ellenségek számának, valamint a gépkocsink típusának (Garage) vonatkozásában további állítgatásokra van módunk.



Quick Race – az összes lehetőséget magában foglaló klasszikus játékmód, melyben a későbbiek során bemutatásra kerülő power up tárgyakat valamennyi pályán kipróbálhatjuk, presztízsünk (Prestige) növelése érdekében.

Countdown – megfelelő számú checkpoint elérését célzó, ellenségek nélküli mód, melyben az idő vészesen fogy. A helyzetet nehezítendő, hogy nincsenek power upok.

Championship – szintén power upok nélküli mód, azzal a különbséggel, hogy ellenségek bizony szép számmal vannak. Igyekezni kell minél több bajnokságot megnyerni, hiszen kizárólag itt lehet unlockolni pályákat.

Time Attack – az egyedüli ellenség az idő, az egyre jobb részidők elérésére saját leggyorsabb körünk „szelleme" sarkall (Ghost opponent).

Last Man Standing – legfontosabb arra ügyelni, hogy minél kevesebb sérülés érje járművünket, nem úgy, mint az ellenfelekét, ugyanis az utolsó talpon maradt legény viszi el a pálmát. A járművek menet közbeni javítására nincs lehetőség.

Sudden Death – sem tereptárgyaknak, sem ellenségeknek nem lehet nekiütközni, mert az a verseny azonnali befejezését jelenti. Power upok alkalmazhatóak.

Bet Race – tétmeccs, megfelelő tapasztalattal kell rendelkezni (Prestige) a kinyitásához. Egyetlen, felturbózott mesterséges intelligenciájú ellenféllel szemben kell győzelmet aratni.

Chase – átlagos erősségű ellenséggel, egy rendőr ellen kell felvenni a kesztyűt. Power up cuccok közül rá természetesen egyik sem hat.

A power upok: két csoportra oszthatjuk őket. Az egyik csoportba azokat sorolhatjuk, melyek saját a járművünkre vannak valamilyen jótékony hatással, a másikba pedig azokat, amelyek támadásra alkalmasak. Menet közben a pályáról kis dobozok formájában szedhetjük fel őket, a bal alsó sarokban láthatjuk azt, hogy éppen milyen van a birtokunkban.

High grip – járművünk tapadását növeli jelentős mértékben.

King of the Road – boost, bár rövid időre, de döbbenetes mértékben növeli a sebességünket.

All In Wonder – olyan mint a Head & Shoulders, kettő az egyben: ideiglenesen bár, de mind a sebességet, mind pedig a tapadást növeli.

Invulnerability – szimpla sebezhetetlenség, mint a Chase mód-beli rendőrautónál.

Repair – menet közbeni javítás, a rongálódás mértékét csökkenti.

Instant Penalty – nehezen irányíthatóvá teszi gépünket a kormányozhatóság és fékezhetőség befolyásolásával.

Inverted Controls – ellentétes kormányozhatóság, felcseréli az irányokat.

Blast – robbanás, melynek a hatósugarába került autók egyszerűen leállnak.

Oil Slick – olaj, a ráfutott gép szépen kicsúszik, vagy ha nem, akkor nehezen kormányozhatóvá válik.

Nails – szögek. A kormányozhatóságot ideiglenesen bár, de jelentősen csökkenti.

Chip Buster – a gépkocsi motorját leállítja pár másodpercre.

Instant Spin – kipörgeti a ráfutó autókat.

A kedvünk szerinti versenymód kiválasztása, és a felajánlott beállítási lehetőségek után egy meglehetősen erőtlen játékban találjuk magunkat. Nem csak elsősorban a grafikai megvalósításra gondolok, hiszen a Beetle, Peugeot 206, 307 és 406, Audi S3, Renault Clio, Saab 93, Mitsubishi Lancer Evo 6 és 7, Audi TT, MG Tf, ZT, és a Ford Mustang, valamint Thunderbird kidolgozottsága – eltekintve a fake tükröződésektől – még a játék egyik legjobb pontját jelenti. A pályákkal már nem lehetünk ennyire elégedettek, az európai és amerikai szakaszok is tereptárgyakban szegények, elnagyoltak. A hangokról és zenékről ugyancsak nem lehet elragadtatással beszélni, az átlagnál is átlagosabbak, sajnos minden tekintetben. A játékmenet függetlenül a játékmódtól, és attól, hogy ellenfeleink mesterséges intelligenciája nincs éppen a toppon, elég hamar unalmassá válik, a helyzeten csak ront, hogy a járműveink olyan szinten csúszkálnak, mintha motorcsónakot irányítanánk.

Nem akarom tovább ecsetelni, hogy miért nem adnék ki pénzt ezért a játékért, legyen elég annyi, hogy ez a fejlesztés zászlóvivője a napjainkban tucatszám kiadásra kerülő átlagos konzolos cuccoknak. Még csak azt sem mondhatom, hogy a kipróbálására érdemes időt vesztegetni...

[Dae]

MARTIN BELESZÓL!

Többször, több ember szájából is hallottam már elhangzani ugyanazt az ominózus kérdést: miért nem tanulmányozzák a fejlesztők a Gran Turismo 3-at, mielőtt autós game készítésébe fognak? Jó, jó, tudom, *ugyanazt* a formát nem szép dolog lenyúlni, és nem is könnyű feladat, de azzal is tisztában vagyok, hogy legalább *kifizetődő* stikli lenne megpróbálni. Inkább, mint ilyen Q kategóriás stuffokat kiadni...

DOWNTOWN RUN

UBI SOFT

MÁS VERZIÓ: GC

grafika:	közepes
játszhatóság:	jó
szavatosság:	közepes
zene / hang:	elmegy
hangulat:	siralmas

1-2 Játékos
memóriakártya 8mb (134KB)
analóg irányító (dual shock)

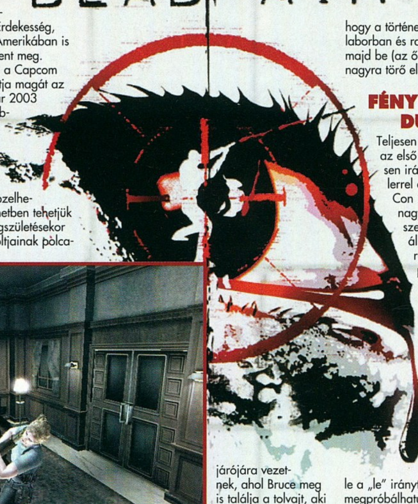
✔ szabályok és játékmódok "sokasága" power upok
× unalmas és csúf, pénzért adják

4 pont

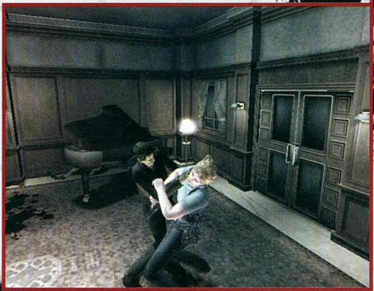
RESIDENT EVIL™ DEAD AIM

Egyre ritkábban kapok a Mártitól Playstation 2-es tesztelnivalókat, amikor aztán nagy nehezen kiimádkozom magamnak néhány oldalt, akkor meg rendszerint gyökérbéna táncolós és dedós mászkálós anyagokat bíz csak rám. Valami okból kifolyólag azonban a Capcom Gun Survivor szériájának legújabb darabjai valahogy mindig nálam kötöttek ki, és ez most sincs másképp. (Ez alól csak az első rész volt kivétel, amit még a Veress Miki tesztelt anno.)

Aki nem tudná, annak gyorsan összefoglalnám: a Gun Survivor egy olyan sorozat, ami szervesen kapcsolódik a Capcom két nagyon sikeres (csak azért nem írhatom, hogy a legsikeresebb, mivel a Megaman és Street Fighter is Capcom játékok) program szériájához a Resident Evilhez és a Dino Crisis-hez, de az ott megszokott külső nézetet felváltotta a belső első személyű perspektíva, és az erős fénypisztolyos támogatottság. Az első Gun Survivor játék még az egyes gépen jelent meg 2000-ben, majd ezt követte egy elég gyenge PC átirat (csak a távol-keleten), és a Resident Evil játékokban megismert történet egy mellékszálát göngyölítette fel. A RE: Gun Survivor 2 egy évvel később már Playstation 2-ön látta meg a napvilágot, és egy igen furcsa egyvelege volt az előző hagyományos Resident rész(ek)nek, külön sztori nélkül a RE: Code Veronica helyszínein kellett öldökölnünk a ránk támadó élőhalottak és egyéb lények hordáit. Nagyon sokáig nem is tudtam hova tenni a stuffot, mígnem az egyik kedvenc internetes oldalamat olvasgatva választ kaptam a rejtélyre. Ezek szerint a REGS2 a Code Veronica két sztorivonala közé tartozik: amikor Chris még nincs a szigeten, de Claire már elhagyta azt, és a robotpilótára kapcsolt repülőgép az antarktiszi bázis felé repíti a duót, a lány elalszik, és az előző napok borzalmait álmodja újra. Innen tehát a sok ismerős mégis logikátlanul egymásba kapcsolódó pályarész, szereplő, és főellenség, hiszen Claire agyának összekuszálódott vízószerű rémálmaiban tevékenykedünk, ezért volt például állandó visszatérő Nemesis is, a Resident Evil 3-ból. A harmadik Gun Survivor játék tavaly jelent meg, és ezúttal a Resident Evil testvérszériáját a Dino Crisis játékokat vette alapul. Teljesen új sztorit kapott a belső nézetes játék, ugyanakkor sok régi szereplő is feltűnt a történet egyes részeinél. Én mondjuk mindig elvesztem a fonalat a Dino Crisis játékoknál, a sok dimenzió meg időugrás teljesen meg szokott kavarni, és a végén már azt sem tudom, ki kicsoda, hol vagyunk, és mikor. Érdekesség, hogy a program Európába és Amerikában is szimplán Dino Stalker néven jelent meg.



Ez tehát a múlt, de úgy látszik, a Capcom nem hagyja kihűlni a témát, tartja magát az évenkénti megjelenéshez, és már 2003 első negyedévében a piacra dobta Japánban a Resident Evil: Gun Survivor 4-et, Heroes Never Dies alcímmel. Az európai megjelenésre még várnunk kell néhány hetet (elképzelhető az is, hogy csak a nyári szünetben tehetjük rá a kezünket), mivel a cikk megszületésekor még nincs az öreg kontinens boltjainak polcain a játék, amely Európában (és asszem' Amerikában is) egyszerűen csak Resident Evil: Dead Aim néven kerül majd forgalomba. A teszt is egy, a Capcom-os Sam Brace által személyesen a Mártinak címzett előzetes, de már teljes verzió alapján készült.





(Na többek között ezért is jó az 576-nál dolgozni, ugyanis az országban sehol máshol nem találsz ennyi előzetes, céges CD-t, DVD-t, a marketing és PR menedzserek személyes ajánlásaival, mint a Márti titkos fiókjában :) Most például kapott egy olyan stuffot, amit az USB kamerán keresztül kell irányítani, de erről majd beszámol ő maga.)

Nagyon kíváncsi voltam, hogy a legutóbbi Resident-es Gun Survivor után a Capcom tovább tud-e lépni, mert ne szépítsük a dolgokat a GS2 elég siralmas lett. Semmi sztori, G-Con2-vel irányíthatatlan, nulla videók, és a közjátékokban is csak feliratozás volt (a szereplők nem beszéltek), bár tény, hogy egy játéktermi átiratról volt szó (asszem'). (A Dino Stalker már jóval összerakottabb darab volt) A Dead Aim legnagyobb újítása (számtalan van neki az előző részekhez képest), hogy szakítva az eddigi Gun Survivor játékokban megszokott állandó belső nézettel, ezúttal felváltva kell használnunk a külső illetve a belső perspektívát. Ez a gyakorlatban úgy néz ki, hogy a szereplőkent külső nézetből hátulról látjuk, mint egy hagyományos RE játékban, és csak akkor kell belső nézetre váltanunk, ha lövöldözni akarunk. A játék főszereplője Bruce McGivern egy nagyon titkos amerikai ügynök, aki Európában, pontosabban az Umbrella Franciaországi érdekeltségei körül szaglászik, ahonnan nem sokkal a Racoon City-ben bekövetkezett sajnálatos események után lába kél egy nagyobb adag T és G vírusnak. A nyomok az Umbrella egyik óceánjárójára vezetnek, ahol Bruce meg is találja a tolvajt, aki nem más, mint Morpheus D. Duvall, az Umbrella egyik vezető biológusa (ez egyébként egy kicsit sántít, mert a fickó második ránézésre sem tűnik egy laborkukacnak, de mivel ezt a Sam-től kapott faxban olvastam, higgyük el neki). A hajón aztán elszabadul, és pillanatok alatt letarolja a teljes legénységet, személyzetet és az utasokat is a vírus, és hogy az életünk ne legyen túl egyszerű, a partiba beszáll még egy harmadik játékos is, a kínai titkosszolgálat ügynöknője Fongling. Jól meg is kavarja, amit meg lehet kavarni, és Morpheus kénytelen magába fecskendeznie egy kísérleti vírust, aminek hatására teste furcsán elváltozik (nem akarom a poént lelőni, de a vírus, amit magába nyom, női DNS-eket tartalmaz...). Időközben a legénység nélkül marad óceánjáró belerohan a szárazföldbe, úgyhogy a történet a Morpheus irányította titkos laborban és rakétakilövő bázison fejeződik majd be (az őrült fickónak ugyanis ELÉG nagyra törő elképzelési vannak).

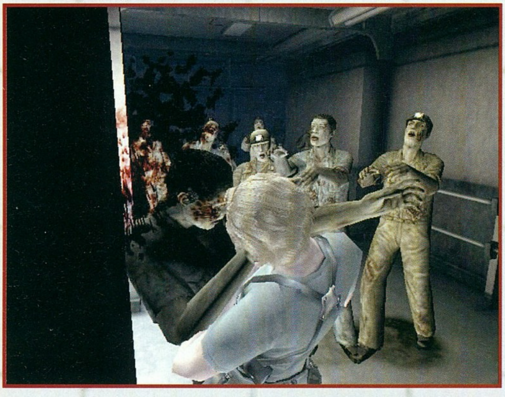


FÉNYPISZTOLY VAGY DUAL SHOCK2?

Teljesen mindegy, hiszen a Dead Aim az első olyan GS játék, ami tökéletesen irányítható a géphez járó kontrollerrel és a külön megvásárolható G-Con 2-es fénypisztollyal is, ami elég nagy szó, mivel a sorozat előző részei, nem épp a könnyű és kézre álló irányítással hívták fel magukra a figyelmet. A szereplőket a pisztoly markolatán található d-paddel irányíthatod, belső nézetbe a ravasszal válthatsz, és (mily meglepő) ezzel is lőhetsz. Az A gomb (a pisztoly jobb oldalán) az akciógomb, ezzel tudsz tárgyakat felvenni, ajtókat nyitni, zárakat aktiválni. A B-vel oldalazni tudsz. A támadások elől ki is térhetünk, ha időben B-t nyomunk, illetve lehetőségünk van egy 180 fokos fordulatra is, ha gyorsan egymás után kétszer nyomjuk le a „le" irányt. Ha mégis elkaptak, akkor is megpróbálhatunk kiszabadulni a fogásból, csak nyomkodjuk dilinyós módjára az akciógombot. Amennyiben meg van már a helyszín térképe a SELECT-tel tudod előhívni, míg a START-tal a menübe lehet belépni. Ezen belül tudsz fegyvert váltani, tölteni, illetve gyó-



A VADÁSZIDÉNY MEGKEZDŐDÖTT!



gyítani magadon. A felszedett tárgyakat nem kell külön a menüből kiválasztanod, ha rendelkezünk a cuccal, azt emberünk magától használja az adott helyen. Az eddig RE játékoktól eltérően pakolhatjuk egymásra (!) is a tárgyainkat, így például a zöld növények, vagy az ezek kivonatából készült leveles gyógyszerek is mindössze egy helyet foglalnak el az invertory-nkban még akkor is, ha épp egy tucatnyi van nálunk belőlük. Sajnos korlátozták viszont a felszedhető töltények számát. Néhány slot áll csak rendelkezésünkre, hogy oda tárakat pakoljunk, úgyhogy jól meg kell gondolni, épp milyen töltényeket viszünk magunkkal – még jó, hogy engedi a játék a sima pisztolytöltények lecserélését valami izmosabbra. Nem a legkönnyebb fokozatot választva a töltényeink hamar el is fogyhatnak, de aggodalomra nincs ok, általában minden helyszínen van egy-két olyan szoba, ahol a mentésen kívül (az írógépnél lehet, de ezúttal nincs szükségünk szalagra), mindig maximumra tölthetjük fel a sima pisztolytöltényeinket. Új fegyverekkel egyébként nem találkozhatunk a játék során: a sima pisztoly, a félautomata pisztoly, a shotgun, a gépfegyver, a gránátvető minden RE játékban benne volt, talán csak a hangtompítós stukkert érdemes külön megemlíteni, amíg ugyanis ezt a fegyvert használjuk, és nem csapunk zajt, nem keltjük fel a kóborló zombik figyelmét (ha észrevettek, egy pillanatra vörösre színeződnek), így elkerülhetjük a nagyobb tömegjeleneteket.

A zombik egyébként nagyon gyorsak a játékban, fényévekkel sebesebben közlekednek az eddig megszokott bambán-bénán csoszogó szalmabábúknál, pillanatok alatt a rajtunk vannak és bekerítenek. Sokszor a legváratlanabb helyekről, vagy mögülünk zúdulnak a nyakunkba, gyakran pedig a semmiből tűnnek elő (ez elég idegesítő szokott lenni). Egy jól bekalibrált G-Con-nal vagy egy kontrollerrel persze nem gond leszedni őket. A zombi létből adódóan a sérülés modell is eltérő, mondjuk egy igényesebb FPS képest, az élőhalottaknak egy gyenge pontjuk van: a tágabb értelembe vett fejszerkezet (ide tartozik még a nyakrész is). Ezen a tájékon eltalálva fejestül/testestül a falhoz kenhetjük őket, hogy aztán bőségesen összevérezve a falat, vegyék fel a félig ülő magzatpozitúrát odalent a padlón. Az újra halottá avanzsált tetemek egyébként egy idő után eltűnnek, ellentétben a vértócsákkal, amik csak akkor száradnak fel, ha elhagyjuk az adott helyiséget. Az ellenfelek



kidolgozottsága igencsak a középmezőnyben helyezkedik el, nincsenek leszakadó végtagok, átvérzések, bár arról gondoskodtak a készítők, hogy a kacska ingatag járásukból kifolyólag, egyfajta hullámzó mozgást vegyenek fel, így nehezítve a becélzásukat. Számottevően sok új ellenfélről sem számolhatok be: a szokásos zombikkal, csupasz zombikkal, és hunterekkel fogunk találkozni, az egyetlen új ellenfélnek számító békaszerű Glimmereken kívül. Jópofák viszont a főellenségek: a csápos Tyrant, a dagadt Tyrant vagy a női Tyrant mind-mind egy mutálódott vírus végterméke. A játékot három nehézségi fokozatban kezdhetjük el: az easy irreálisan könnyű (főleg a japáni verzióban), szinte sérthetetlen az emberünk, a normál már valamivel nehezebb, ez leginkább az ellenfelekbe pumpálandó muníció mennyiségében mutatkozik meg, míg a hardot csak a legfanatikusabbak tudom ajánlani.



A játékban Fongling irányítását is átvehetjük bizonyos pontoknál, sőt ha a játék végén mentünk, lehetőségünk van arra is, hogy kezdéskor karaktert váltsunk, így az épp ellenkező helyszíneket járhatjuk be az embereinkkel, mint az eredeti játékban, bár lényegi különbséget nem tapasztaltam az újrajátszásnál. Még a videókat is úgy rendezték, hogy bármelyikükkel játszva se kelljen a tartalmát megváltoztatni. A főszereplő egyébként nem lesz mindenki számára szimpatikus (nekem az volt), Fongling meg úgy riszálja a s*ggét, mint akit egy párizsi kifutóról szalajtották volna. A karakterek kidolgozásában egyéb hiányosságokat is felfedezhetünk; szörnyeteg, amikor Bruce célozni kezd a közjátékokban, de a női Tyrantté átváltozott Morpheus magas sarkú talpa is elég vicces (az még hihető, hogy a női hormonok hatására csöcsök nőjenek a palin – látunk elég ilyen aberráltat a TV-ben –, de hogy a magas sarkú cipőkhöz hasonló magas sarok is nőjön az ember lábára, az már egy kicsit túlzás).



A helyszínekről túl sokat nem lehet írni, hiszen a játék nagyon rövid. Annyi azonban elmondható, hogy vegyesen vannak a kimondottan szépen kidolgozott részek (egyes kabinokban a leesett képek helye is látszik a falon, a hűtőkarában megszámolhatjuk a rekeszben a pezsgősüvegeket, szépen bevilágítja a tereptárgyakat és megcsillantja a felszedhető cuccokat a szereplőkre szerelt elemlámpa), és a nagyon elnagyolt sötét helyszínek, kevés tereptárggyal, minimalizált bútorzattal, sok kinézetre teljesen megegyező folyosókkal, csatornákkal, termekkel. Azt viszont aláírom, hogy nem volt túl jó ötlet ez a több egymásba nyíló helyiséges rendszer, mivel a zombik buta módon érzékelnek minket a falon keresztül is, és a két pont között a legrövidebb út az egyenes elven, megpróbálnak a falon keresztül elérni minket. Ilyenkor aztán jön az az illúziórombolo kódolási betegség, hogy szerencsétlenek karjai, fejei, lábai átlátszódnak a falon, miközben retardált módon helyben járnak a fal túloldalán :(A program rövidségégre jellemző, hogy a végén, amikor a gép értékeli a teljesítményedet és besorol, az első végigjátszáskor két óra egy perc volt az időm, amit aztán jócskán egy óra alá nyomtam, igaz könnyű fokozaton játszottam. Ezzel és a hibáival együtt is bátran merem ajánlani minden RE fannak, mivel a RE világára jellemző tárgykeresgélések, és Resides könnyű feladatok és klisék (már előre tudja az ember, hogy honnan fognak támadni, vagy hogyha az adott tárgyat felszedi, biztos, hogy odakint feléled az összes idáig mozdulatlan hulla, vagy hogy gyűjtögethetünk megint fájlokat), amiért kedvelik az emberek a sorozatot, ebben a játékban is megtalálhatóak. Persze lehet szidni a Resident Evil játékokat, és aláírom, hogy a Code Veronica óta nem igazán született jó Resi játék, főleg ami a sztorikat illeti, de csak azt tudom mondani, hogy egyelőre ez van, ezt kell szeretni vagy utálni, és amíg nem lesz egy komoly vetélytársa a Capcomnak, addig nem is várok minőségi javulást a sorozatban. A Dino Crisis: Gun Survivor 3 tesztet azzal fejeztem be, hogy az volt az addigi legjobb GS játék, sajnos ugyanezt most nem írhatom a Dead Aim esetében, mivel nekem még mindig a Dino Stalker teljesen lerombolható dzsungeljei tetszenek jobban. Mindazonáltal a Dead Aimben is van annyi, hogy ha már az ember leült vele játszani, akkor végig is játssza, és ez az egyik legjobb tulajdonsága a RE játékoknak!

Csipi M Lee
csipimlee@576.hu



MARTIN BELESZÓL!

Én konkrétan nem sorolom a pisztolyos Resi játékokat a „rendes" Resident sorozatba, mert szerintem ilyen erővel lehetne táncolós stuffokat is csinálni Chris és Jill főszereplésével, de ettől függetlenül respektálom őket. Elég jól játszatóak ezek a programok, látványos a megvalósításuk, nagyon szórakoztatóak – úgyhogy ha bírod az efféle puffogtatós-célkeresztes bulit, gondolkodás nélkül zizzenj rá! Autóverseny és RPG fanok ne próbálkozzanak! ;)

RESIDENT EVIL DEAD AIM

CAPCOM

MÁS VERZIÓ: JELENLEG NINCS

grafika:	jó
játszhatóság:	jó
szavatosság:	siralmas
zene / hang:	jó
hangulat:	jó

1 Játékos
memóriakártya 8mb (129KB)
analóg irányító (dual shock),
fénypisztoly, egér

✔ jól használható a két különböző nézet
✕ nagyon rövid

7.5 pont

CLOCK TOWER 3

KÖZÉPSZERŰEN KÖZEPES



Kulisszatitok következik: hamburgert ettem! Na megijedni nem kell, az 576 Konzol nem fog átcsapni gasztronómiai magazinba, se avantgárd életmód folyóiratba – csupán fontosnak tartottam megemlíteni azon pillanattörténést, amikor megszólalt a telefonom. Hamburgert ettem, és pufi, mindennel megtöltött testének következtében csupán annyit tudtam beleszuszogni a telefonba, hogy „umph". Az illető pedig teljes elégedettséggel nyugtázta, hogy rám osztotta a Clock Tower 3 tesztelését és végigjátszását. Pedig én csak azt akartam mondani, hogy „Várj, ezt a falatot, még lenyelem". No, de ha már nem volt visszaút, akkor nekiveselkedtem a témának, és feltérképeztem azt a fajta világot és szemléletet, ami a Clock Tower sorozat immáron 6 éves történelme mögött áll. A feladat, mint olyan, hál' Istennek nem esett nehezemre, hiszen a hármas részt megelőző két PlayStationös elődдel már behatóbban is ismertük egymást, így az oldalon elhelyezett színes kis dobozkában megtalálhatjátok a leglényegesebb információkat, amit az említett játékokról tudnotok kell. Most csupán egy általános összefoglalással próbálok érdeklődést felkelteni, vagy ismeretet terjeszteni – röviden, és lényegre törően.

A képernyőn egérkurzorral irányítható elődöket még egy Japánban székelő szoftverfejlesztő cég, a Human Entertainment készítette, akik sokáig kiadócégként is funkcionáltak saját nyelvterületükön, azonban a kevésbé sikeres téma- és játékválasztásaiknak köszönhetően 1999 végén csődhelyzet alakult ki, ám a kiadástól való visszavonulás sem tudta megmenteni a helyzetet a tragikustól: végleg bezárta kapuit a felkelő nap országának egy újabb fejlesztőegysége. Az, hogy a sorozat mégis folytatódhatott 2003-ban, a Capcom és a SunSoft megállapodása tette lehetővé – hiszen míg előbbi az anyagiakat, utóbbi a szakértelmet szállította a Clock Tower 3-ik részéhez.

A LEGÚJABB BORZONGÁS

Most, hogy túlestünk az unalmas és formális bevezetőn, nézzük mit érdemes tudnunk a sorozat jelen, legújabb tagjáról. A hagyományt a Capcom sem szakította meg, és a Humanhoz hasonlóan egy kisebb fejlesztőcéget, a SunSoftot bízta meg a produktum legyártatásával. Természetesen a felelősség nem csupán a fejlesztőcsapat vállára nehezedett, annál is inkább, mert a patinás kiadóóriás is jókora részt vállalt a tervezett siker érdekében. Mindjárt bevetették házi forgatókönyvíróikat, és a Resident Evil, illetve Onimusha történetek mögött álló Flagship csapat kreatív agyait is átvezényelték a Clock Towerhez munkálkodni. A kívánt hatás eléréséhez a teamnek nem kellett messzire mennie – elég volt előhúzniuk a varázskalapból a már ezerszer elpufogtatott és mindig bejövő megoldásaikat – ezekből úgysem lehet baj, gondolták. Ennek értelmében tehát (csak úgy, mint a nagynevű RE szériánál, úgy itt is): kapunk egy alapszituációt, ami persze csak egy aprócska szelete a teljes igazságtortának, s a történet előrehaladtával egyre inkább egészíti majd ki a többi szereplő, és bővítődik a cselekmény – s sokkal bizarrabb és elvontabb képet látunk majd az egészből, mint az elején.

Plusz, a játékban használt CGI videók direktori posztján nem akárkit üdvözölhetünk abban a Kinji Fukasaku képében, aki többek között a távol-keleti filmgyártás pápájaként olyan filmekkel traktálta kedves japán kollégáit, mint az a Battle Royal, mely minden elképzelhető szűrőn a „Csak Felnőtteknek" jelzéssel mehetett át, és melynek ügyét nem kis meglepetésre hazájában is jóval komolyabban kezelték, mint ahogyan azt egyéb hasonszőrű esetekben szokták. A 60 filmet rendezőként, és fele ennyit íróként maga mögött tudó Fukasaku utolsó előtti munkája volt a Clock Tower 3, hiszen mielőtt idén januárban eltávozott volna közülünk, még belevágott a Battle Royal második részének forgatásába…

A Capcom harmadik vesszőparipája a játék stílusának, és kezelésének megváltoztatásában látható – az egérkurzoros kezelést és a rögzített, oldalsó nézetet a hagyományosnak mondható Resident Evil-szerű, álló képi világ váltotta. Ezt azonban még megspékelték egy néha bemozduló operatőrrel, és egy 360 fokban kontrollálható szereplővel, így varázsolva a legújabb részt a legfrissebb, és legmodernebb taggá – a történet után rá is térünk majd ízibe, hogy milyen sikerrel…

TÖRTÉNET

Kíváncsian vártam, hogy az első rész ollós gyilkosa, és a második rész mentálisan sérült főhősnője után milyen kerettörténetben lesz része a folytatás főszereplőjének, és ki lesz a szerencsés *menekülő*. Arra ugyanis álmomban sem mertem volna gondolni, hogy a sorozat hagyományait megszakítva, ne kelljen hanyatt-homlok menekülnünk egy aktuális gyilkos elől… Hála az égieknek, erre valóban nem kell számítanunk, azt azonban már kevésbé tudtam feldolgozni, hogy ha a főszereplő Alyssa Hamilton egy összetéveszthetetlenül őzikeszemű anime-főhősnő beütést kapott, miért kellett erőszakosan az európai kontinenshez ragaszkodni helyszínül? Bár valószínűleg a jó öreg amerikai és európai kontinens kevésbé lett volna vevő egy távol-keleti helyszínen játszódó drámának – legyen az bármennyire ijesztő, vagy jól sikerült játék.



A cselekményszál, az Egyesült Királyság különböző városain fog végigvezetni bennünket, méghozzá egyszerre több időszakot is átölelve – ám megijednünk nem kell, mindenre lesz logikus magyarázat. Ez egy kis pikantériát is ad a dolgoknak már rögtön a játék elején, ugyanis Alyssa egy különleges képességekkel megáldott lány – csupán még *ő nem tud róla*. Ezt, ahogy haladunk majd előre a történetben, úgy deríthetjük fel egyre világosabban és érthetőbbem, leránthatjuk a leplet családunk

CLOCK TOWER TÖRTÉNELEM

Az 1995-ben debütált az eredeti, még egy bizonyos Super Famicomra és PC-re. Túlélő-horror játék volt, amit a fejlesztő Human 1997-ben PlayStationre is újra kiadott Clock Tower: First Fear néven. Ez idő előtt nem sokkal (érdekes csavarként szintén PS-re), debütált az eredeti játék folytatása (Japánban Clock Tower 2, Európában és az Államokban Clock Tower néven). Stílusukat tekintve mindenkit megelőzve ültették át a rettegtetést a point and click kalandjáték stílusba (lásd még Syberia, vagy Broken Sword sorozat) és a nagy sikerre való tekintettel 1999-ben elkészült a folytatás is: Clock Tower 2: The Struggle Within (vagy Japán eredetiként Ghost Head) néven. A játékok különlegessége a rettegtetés izgalmas megvalósításában rejlett – hiszen a Resident Evil, vagy Silent Hill sorozatokkal szöges ellentétben – semmilyen fegyverünk nem akadt, egyszerűen csak menekülnünk kellett egy hatalmas ollóval rendelkező pszichopata gyilkos elől. A helyszínek sokasága, a kétféle irányítható szereplő, a parallel játékmenet, és a több, mint 10 fajta befejezés azt hiszem a kaland és akcióvágyók minden egyes igényét kielégíthették – így aztán nem csoda, ha 2003-ban a Capcom égisze alatt láthat napvilágot a sorozat legújabb tagja, immáron PS2-n.



Clock Tower ('97, PS)

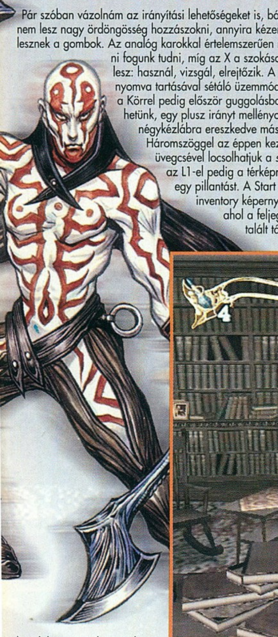


Clock Tower II: The Struggle Within ('99, PS)

szörnyű titkáról, és megérthetjük végre: mire fel az időutazás, a beugró emlékek és a sorozatgyilkosok…

A játék sava-borsát ugyanis egy igen különleges tényező szolgáltatja majd: különféle, nem rendhagyó gyilkosságok áldozatainak lelkét kell babusgatnunk. Ezen áldozatok valamiféle csúnya és rettenetes halált haltak, természetes tehát, hogy a testből kiszabadult szellem nem tud a túlvilágra térni. A gyakorlatban ez annyit tesz majd nagyjából, hogy egy kedves kis tárgyat kell keresnünk, ami kötődhet az áldozathoz, ezzel megnyugtathatjuk a lelkét, és az, nyugodtan térhet az örök vadászmezőkre Ám eközben nem szabad elfeledkeznünk az őket meggyilkoló sorozatgyilkosról sem, hiszen előle egy jó ideig csak futni tudunk majd – megküzdeni vele pedig a pályák végén lesz lehetőségünk.

KEZELÉS



Pár szóban vázolnám az irányítási lehetőségeket is, bár igazán nem lesz nagy ördöngösség hozzászokni, annyira kézenfekvőek lesznek a gombok. Az analóg karokkal értelemszerűen majd mozogni fogunk tudni, míg az X a szokásos akciógomb lesz: használ, vizsgál, elrejtőzik. A Négyzet nyomva tartásával sétáló üzemmódba kerülünk, a Körrel pedig először guggolásba helyezkedhetünk, egy plusz irányt mellényomva pedig négykézlábra ereszkedve mászhatunk. A Háromszöggel az éppen kezünkben lévő üvegcsével locsolhatjuk a *szenteltvizet*, az L1-el pedig a térképre vethetünk egy pillantást. A Start a szokásos inventory képernyőt hozza be, ahol a feljegyzéseket, és talált tárgyakat láthatjuk kategorizálva – valamint a főmenüből elérhető beállítási lehetőségeket is elvégezhetjük újfent.

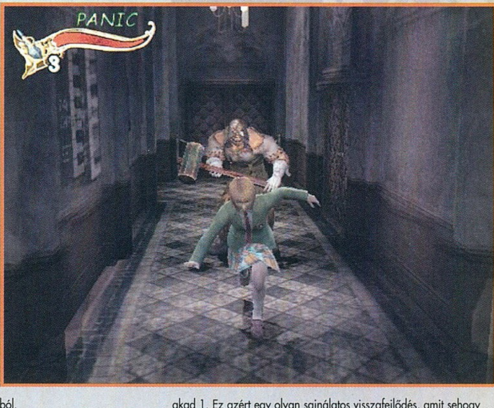
ÍTÉLKEZÉS

Igen érdekes élmény volt szembesülnöm a Clock Tower harmadik részével, hiszen az előző két PlayStationös epizóddal imádtam játszani, és végig is játszottam a létező összes módon, így igazán nagy örömömre szolgált, amikor mentorom rám testálta a feladatot, vezesselek be titeket is ebbe a misztikus világba. Fel is spannolt rendesen az információ, hogy „antikolt" grafikája lesz a cuccnak, így csak gonoszul dörzsöltem a kezeimet hazafelé menet, alig várván, hogy behelyezhessem a korongot a fekete ördögmasinériába. A csalódás azonban akkor ért, amikor ez az úgymond „antik" effekt csak a játék önjáró demójában kapott helyet. Sebaj, ha majd én is olyan öreg leszek és tapasztalt, mint a nagy **M**, talán majd én is megtehetem, hogy véleményt mondjak a játékokról egy újság hasábjain, apró kis ablakokban a bal alsó sarkokban, ám addig még bizony be kell érnem azzal, hogy bizony néha csalódások érhetik az embert.

MARTIN BELESZÓL!

Clock Tower és Bagó Peti – elválaszthatatlan fogalmak az 576 Konzol univerzumában! :) Ahogy kezembe kaptam a játékot, rögtön tudtam, hogy fel kell keresnem bp-t, hisz ki tudna szavahihetőbb tesztet írni erről a stuffról, mint ő. A korábbi részekből kiindulva mű várunk is egy hónapot a teszt leközlésével, hogy májusra is maradjon valami jó anyag… Háááát…

(Tudod, hogy van az, Petikém: az ember lehet szélvédő, és lehet bogár… Martin ;)



Megjelenítés: Mert bár ugyan az első két részhez képest ordító különbségeket vélhet felfedezni avatott és avatatlan szempár is, azt azért nem árt figyelmünk középpontjába állítani, hogy a két verzió között egy egész *generációnyi* géppark van, és a PS2 lehetőségeihez képest a Clock Tower 3 azért nem nyújt maradandó élményeket. Bár dicséretére legyen mondva: a főszereplő valós árnyékolása és a fényviszonyok teljesen tökéletes kidolgozása nem mindennapos, plusz az átvezetésként szolgáló FMV videók is teljesen a helyükön vannak (minőségben, képben és hangban egyaránt), ám egyes helyszínek fantáziaszegény kidolgozottságára semmilyen kibúvót nem tudok elfogadni: a helyszínek gyakran szűkek, és átvizsgálhatatlanok – így minden valós kalandelem kiesik a játékból.

Irányíthatóság, játszhatóság: Külön érdekessége a játéknak, hogy szép, néha már zavarba ejtően *Gyűrűk Urás* tárgymutató képernyője van, ami egyrészt meglehetősen jól áll neki, másrészt pedig



azért erősen plágium szaga van a dolgoknak. Minden esetre, ha azt nézzük, hogy lineáris mivolta miatt, egyetlen egy szereplő, és egyetlen egy befejezés látható csak – akkor azt senki sem vitathatja, hogy óriási visszalépés volt a játék elődeihez képest. A szintén csökkenő rejtekhelyek száma, és menekülési módok sem tettek jót a játéknak, hiszen míg a Clock Tower első és második részében majd minden szobában volt 3 vagy 4 olyan eszköz, illetve tárgy, amivel megúszhattunk egy konfrontálódást a gyilkossal, most jó ha 2-3 szobánként akad 1. Ez azért egy olyan sajnálatos visszafejlődés, amit sehogy sem tudtam jó szívvel venni, még akkor sem, ha valószínűleg a buta amerikai vásárlók emiatt az alfelüket verték a földhöz örömükben…

A linearitás, és a tárgyak felvétele megint csak a negatív serpenyő halmazát növelte, hiszen a kulcsfontosságú tárgyakat használni sem kellett – egyszerűen a program automatikusan figyelmeztetett rá, amikor elő kellett vennünk, mintsem hogy kombinálnunk, vagy ne adj isten több logikai feladatot is meg kelljen oldanunk. A legnehezebb problémát az jelentette, hogy végigegyensúlyozzak egy pallón, vagy hogy a gyilkos által diktált tempó következtében bekövetkezett pánik állapotban normálisan tudjam irányítani a karaktert. Ezek az apróságok azonban számomra kevesek voltak az üdvösséghez.

Hanghatások, zörejek: Érdekes színfoltja jelen játéknak a hang és zörejtár, ami inkább sikerült keserédesre, sem mint korszakalkotóra. Az első pályán hallható zongorabetét még úgy ahogy hallgatható, de ami a későbbi szakaszokon felcsendül, az néha inkább emlékeztetett egy szobámban köröző légycsapatra, mintsem zenei aláfestésre! És ez utóbbit teljesen komolyan mondom – az egyik pályán vékony sípolás, és zümmögés idegesíti csak a játékost, ahelyett, hogy beleélhetnénk magunkat a cselekménybe teljesen. A másik negatívum az audio szekcióban a szinkronhangok érdektelensége volt, egyszerűen monotonul, az átélés teljes hiányában beszéltek hozzám a szereplők az animációkban, és ezt nem szeressük…

Végítélet: Azért közepes tehát, mert semmilyen kiemelkedőt nem tudott produkálni, ami miatt maradandó alkotásként kezelhetnénk. Egy átlagos grafika (1-2 jobb effektel), egy átlagosnak mondható 10 órás játékidő, és egy átlagosnál semmivel sem jobb történetvezetés. Ami ezt ellensúlyozza az pedig roppant apró, ám sokféle bosszantó hiba és tévedés, aminek felsorolásába tényleg csak belekezdek, és csak a tényhűség kedvéért tárom elétek, mert félő, hogy az sem fogja elővenni ezek után ezt a játékot, aki amúgy szerette volna. Néhány átkötő animációban úgy viselkednek a karakterek, mint valami bohócok, vagy túlartikuláló színészpalánták – egyszerűen nem lehetett komolyan venni az alakításukat – ezáltal ugrott az egész *hangulat*. A kamerakezelés szintén hagyott kívánnivalókat maga után, hiszen amikor nem kellett volna, akkor az operatőr csavarodott, mozgott és követett, ha éppen éles helyzet volt: beragadt az egyik sarokba, majd értelmetlenül a vele szemköztiből kezdte mutatni az eseményeket – én meg szerencsétlenül kóválygottam ugyan azon 5 méteren oda vissza, miközben a gyilkos ott volt a hátamban… A rekordméretű mentett állás, a túlzott egy síkon történő feladatmegoldás, és ugyan arra a sémára épülő főellenfelek pedig már tényleg csak olyan szőrtülődések, melyek a fentiek tükrében nem igazán tudták tovább rombolni kedvemet. Könnyed szórakozásnak vehető, azonban komolyan venni nem szabad a Clock Tower 3-at. Ahhoz túl közepes…

bp



CLOCK TOWER 3

CAPCOM

MÁS VERZIÓ: JELENLEG NINCS

grafika:	közepes
játszhatóság:	közepes
szavatosság:	közepes
zene / hang:	közepes
hangulat:	közepes

1 Játékos
memóriakártya 8mb (678KB)
analóg irányító (dual shock)

✔ real time árnyékolás és hóesés
✕ nem tud igazán félelmetes lenni, kivesztek belőle a kalandelemek

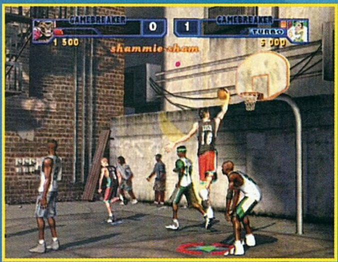
5 pont

DOBD BE A STÍLUSOD IS!



Arcade kosárlabda ez, de szólok, a hagyományos sportszimulátorok rajongóinak nem kell rögtön menekülőre fogniuk. Érheti még őket kellemes meglepetés, már ha ez nem történt meg korábban, valamikor 2001 derekán, a játék első epizódjának hatására. Akárcsak a korábbi NBA Street, az új rész is EA Sports Big védjegy alatt fut, miből kifolyólag kezdhetünk is bizakodni, hátha tényleg valami nagy durranásról van szó. A Big annak idején az SSX-szel már tarolt egy jókorát, az NBA Street meg sokak szerint simán maga alá gyűrte a rivális Jam-et. A Vol. 2 lemezén található videók közt egyébként már ott figyel az SSX 3 rövid előzetese is (amiből gyakorlatilag nem derül ki több, mint hogy ebben is lesz hó, deszka meg hegy, csak várni kell rá őszig). Na, de nem akarom fecsérelni a lasztizásra szánt sorokat. Játékunk alapja a streetball, vagyis a kosárlabda slamposabb, utcai formája, amit háromfős csapatokba rendeződve, két palánkra, vagyis teljes pályán szokás játszani. Huszonegy pontig megy a küzdelem, de legalább kettővel kell nyerni, akár a pingpongban. A hagyományosan kétpontos dobások egyet érnek, a hármasak pedig kettőt. Bonyolult regulák nincsenek, egyetlen fontos szabály a támadási idő betartása, tehát nem érdemes túl sokat passzolgatni vagy húzni az időt. Első percekben az NBA Street Vol. 2 talán kissé furcsának, rendhagyónak, a valóságtól itt-ott elrugaszkodott kosaras játéknak tűnhet. Ám a játék figyelemreméltó különlegessége az, hogy lényeges szerepet kap benne a számtalan különböző cselezés, blokkolás, passzolás és labdaelvétel, ezek variációi, vagyis a labdakezelés stílusa. Persze vannak itt afféle arcade csecsebecsék is, mint a turbó és a védhetetlen Gamebraker dobás, de ezek igen hangulatosak, egyáltalán nem zavaróak. Ám az elkötelezett szim-rajongók megnyugtatása végett említem: ízig-vérig licencelt programról van szó, amiben a csillogó tűzijáték effektusokat KI, a hivatalos NBA szabályokat pedig BE lehet kapcsolni.





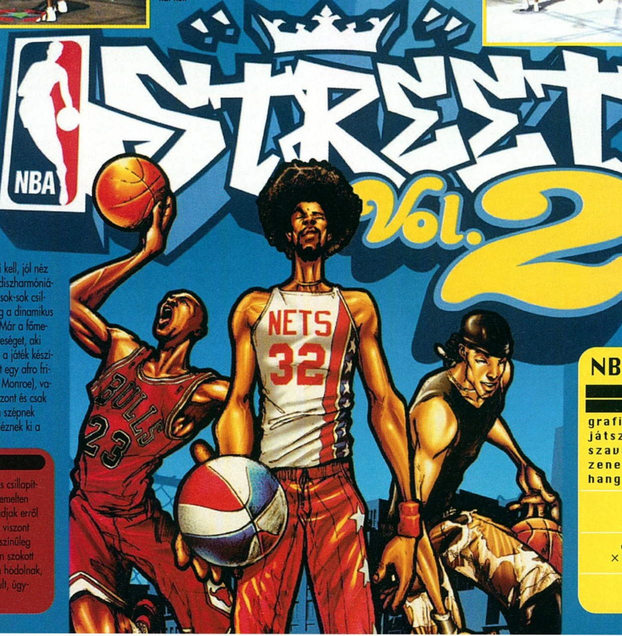
Már a főmenüben érződik a profizmus és valami jópofa lazaság kollektív jelenléte. Kellemes háttérzene fogad, a panelek áttekinthetőek, még ha első nekifutásra bele is lehet zavarodni a számtalan opcióra kiterjedő struktúrába. A különböző menük közti átvezetések különösen klasszak; monokróm, fekete-szürke, háromdimenziós metropolisz sematikus képét jelenítik meg, kellő dinamikával, amolyan „leugrunk a háztetőről egyenesen a grundra" stílusban animálva. NA mindegy, látni kell, jól néz ki. Ezzel a modern, „cool" hangulattal némileg diszharmóniába keveredik az interfész többi felületén látható sok-sok csillag, kacskaringós vonalvezetés és betűtípus, meg a dinamikus színvilág, amik inkább a '70-es évek jellemzői. Már a főmenüben egyértelművé válik, nem mond nagy hülyeséget, aki úgy véli, a kosár a feketék sportja. Valószínűleg a játék készítői is így gondolták, ezért tölti be a fél képernyőt egy afro frizurás fekete játékos portréja (azt hiszem Stretch Monroe), valamint ezért látunk körülötte négy színes bőrű fazont és csak kettő sápadt arcút. A grafika minden tekintetben szépnek mondható, persze a modellek állítólag jobban néznek ki a másik két konzolon, de ez most mellékes. Őszintén mondom, semmi gond a PS2 verzióval! Ha más nem, hát a pályák részletesen textúrázott környezete biztos bárkit meggyőz majd. A grafikusok vélhetőleg a rajzfilmszerű és a fotorealisztikus megjelenítés közti arany középutat vették célba – szerintem nagyon sikeresen. És nem csak minőség tekintetében! A helyszínek kifejezetten ötletesek. A téglaház udvarának vaskerítése mögött hétköznapi utcai forgalom zajlik, a kosárpálya repedezett aszfaltján szemetet fúj át a szél. Az iskolaudvaron ott szurkol a fél suli, a gyűrűn meg érthető módon lánc van, s nem a kevésbé strapabíró háló. A pályán csak úgy kavarognak a különböző viseletek; baseball sapkák, mackó felsők, ujjatlan trikók, fejpántok és színes sportmezek. Kivéve, ha csapatunknak saját szerelése van. Rengeteg új helyszínt találunk, megfordulunk Manhattan, Brooklyn, Harlem, Chicago, Philadelphia, Seattle utcáin és még számos, valóság után modellezett amerikai helyszínen. A karakter-animációk apró hibája, hogy míg egy-egy mozdulaton belül minden fázis kifogástalan, másik mozdulatba való váltáskor már hiányzik a finom átmenet. Például futás és felugrás között van egy villanásnyi akadás, ami visszajátszásoknál feltűnő és zavaró. Mint a műfajtól már megszokhattuk, az eseményeket többféle kameraszögből lehet követni. Itt pontosan ötből, melyek közül áttekinthetősége miatt talán a „wide" a leghasználhatóbb, a palánkra való hirtelen ráközelítések miatt viszont a „street" a leglátványosabb.

Hardcore játék ez, ha még nem mondtam volna. Kapaszkodjatok, a karrier mód nem kevesebb, mint 40 óra tiszta játékidőt foglal magában! A főmenü Play It opciójában három különálló játékmódot találunk: Be a Legend, NBA Challenge és Pick Up Game, mindegyik három nehézségi szinten áll rendelkezésünkre. Ugyanitt választhatjuk még a Street School névre hallgató, Stretch Monroe által kiválóan kommentált tutorialt, mely a támadás, védekezés, cselezés fortélyait magyarázza el. A Be a Legend során igazi sztárrá válhatunk, ha játékosunk köré – akit magunk kreálhatunk – megfelelő csapatot szervezünk. Kezdőként indulunk, ám hamar igen népszerű, széles körben respektált játékos lehet belőlünk. A rögös út során persze bajnokságokat kell nyerni, boss-emberkéket legyőzni és csapatunkba fogadni, új mozgásokat tanulni és szerzett pontjainkból tulajdonságainkat fejleszteni. Továbbá vár ránk sok meglepetés is; gyűjthető kártyák, relikviák, rejtett karakterek stb. Nagyfokú jártasság nélkül azonban a karrier mód nem teljesíthető. Mindenképpen érdemes a Street Schoolban megismert trükkök gyakorlati alkalmazását alaposan elsajátítani, saját szokásainkhoz igazítani. Még akkor is, ha nem elsődleges célunk legendává válni. A cselek jól jöhetnek barátaink ellen, vagy akár mellett, ha épp azonos csapatban játszunk. Helyhiány miatt most csak két példát említek a mókás manőverek közül (a többi ott vár rátok a játékban). Egyik legyen mondjuk a „becsapós" Back 2 Papa (előre + L1 + R1 + X), ami a palánkról visszapattintja kezünkbe a labdát. Másik pedig személyes kedvencem, a „nagyon laza" Kick Pass (L3 + X), amivel nemes egyszerűséggel átrúgjuk csapattársunknak a labdát. A sok trükközés során növekszik Gamebraker mérőnk, ami, ha egyszer megtelik, nagyon veszélyes dobásra ad lehetőséget, s találat esetén még pontot is levon az ellenféltől. Ám ez a manőver még blokkolható, érdemes hát kivárni míg megtelik a Gamebraker kettes fokozata is. Ilyenkor ugyanis dobásunk védhetetlen, bemegy bárhonnan. Pontszerzés közben játékosunk ráadásul a Harlem Globetrotters-t megszégyenítő show elemekkel tarkítja mozdulatait. Ha az egyszemélyes karrier helyett inkább a másik két módot próbálgatjuk (az NBA hivatalos csapatfelosztásában zajló bajnokságot vagy az alkalmi játékot), azt sem tesszük hiába. Minden játékmód összeköttetésben áll a többivel, így akárhol oldunk fel valamit, összesített eredményünket csak növeljük vele. A játékban mondanom sem kell, ott van mindenki aki számít. Számomra leginkább Michael Jordan, Shaquille O'Neal, Moses Malone és Larry Bird nevei voltak ismerősek, de az NBA fanok egyaránt megtalálják az old és new school, valamint az all stars kategóriák képviselőit is.



Igazi hip-hop királyok sorakoznak a soundtrack listán. Black Sheep, Pete Rock & CL Smooth, Nelly, Mc Lyte, Just Blaze, Redman, Erick Sermon. Bevallom, én nem ismertem őket korábban, de utánuk néztem a neten, s valóban neves előadóknak tűnnek. Friss, instrumentális témáik mindenesetre jólesően duruzsolnak fülembe már egy ideje, s még nem is tervezem kikapcsolni a magnót. Profi fekete zenészek adják tehát az autentikus talpalávalót kőkemény fekete játékosoknak, akiket, lássuk be, ritka nagy tahóság tanulatlan munkanélkülieknek vagy őserdőből szabadult majmoknak tekinteni – még ha valóban magasra ugrálnak is. A Street Vol. 2 végeredményben egy igen jól sikerült, kibővített folytatás, melynek az igazi kosárlabdához hasonlóan kulcseleme a jó csapatmunka, a pontos átadások, a lepattanók megszerzése, a gyakori cselezés és labdaelvétel, na meg a folyamatos védekezés. Hangsúlyozom, a gondtalan és biztonságos játék titka mindig, minden helyzetben a megfelelő védekezés! Miközben azért nem árt betalálni néha. :)

Stiletto



MARTIN BELESZÓL!

A sportjátékok iránt érzett, gyógyíthatatlan és csillapíthatatlan ellenszenvem (ami a kosárlabdára kiemelten igaz) nem engedi meg, hogy bármi jót is mondjak erről a játékról, főszerkesztői és játéktesztelői énem viszont pontosan tudja, hogy ettől függetlenül ez valószínűleg tényleg egy jó game lehet. Az EA Sports ritkán szokott szemetet kiadni, a streetballnak nagyon sokan hódolnak, Stiletto eddig megbízható tesztelőnek bizonyult, úgyhogy én is fejet hajtok... :)

NBA STREET VOL. 2

ELECTRONIC ARTS

MÁS VERZIÓ: X, GC

grafika:	kiváló
játszhatóság:	jó
szavatosság:	jó
zene / hang:	kiváló
hangulat:	kiváló

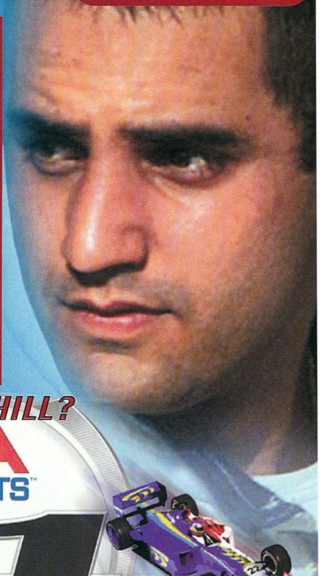
1-4 Játékos
memóriakártya 8mb (103KB)
analóg irányító (dual shock)

✔ szép, komplex, hangulatos
× lehetne benne több real-videó

8.5 pont

WROOOOOM





Forma eeeegy! Hurrá-hurrá! Végre megkaptuk az idei év első, az EA Sports műhelyeiből kikerült szimulátorát (na jó, a szigorúbbak kedvéért autóverseny programját), ami az autósportok királyának egy újabb lehetőséget ad arra, hogy megismerjük belülről is őkegyelmét. Ez most viszont kicsit más lesz, mint az eddig megszokott EA F1-ekben, ugyanis itt nem az aktuális idényt követjük egy jól ismert pilóta szerepében tetszelegve, és egy ugyancsak jól ismert csapat autóját vezetve, hanem végre saját pilótát kreálhatunk! Ó igen, ez már szinte RPG szintre emeli a Forma egy eddig zárt világát, és mit ne mondjak, ez nagyon hiányzott. Mert jó, az ember élvezettel veri le a nagyokat, de eddig általában egy még nagyobb kedvenc nevében tehette csak meg mindezt. De ennek vége, mert immáron Tóth Pistike is felkapott versenyző lehet, akit ünnepel a csapat, a szerelők csak neki állítják be az autót, és végre az eredményjelzőkön is az ő neve szerepelhet. Azonban akad egy kis bibi... A készítők ezt igen realisztikusan képzelték el, tehát ha valaki a bevezető alapján már ugrana is Montoya helyére, hogy megleckéztesse egy kicsit Schumit vagy a Hakkinnen utód „jégembert", az most nyugodjon le szépen. A játék alapja a cím szerint is a karrier! Nem a gyors siker, vagy az unrealisztikus mód, miszerint egy alacsonyabb rendű autóval is verjük a mezőnyt. Nem. Szépen végig kell járnunk az ilyenkor szokásos szamárlétrát, és örülhetünk, ha az első versenyeinket befejezzük az első tíz környékén. A teljes karrierünk négy szezonig tart, pontosabban az 1999 és 2002 közöttiekben, így nem kell meglepődni, hogy Barichello a Stewart csapatnál száguldozik még, a másik Ferrariban Irvine ül, és Daemon Hill is integet majd, mikor elhagy minket egy Jordan kocsival.

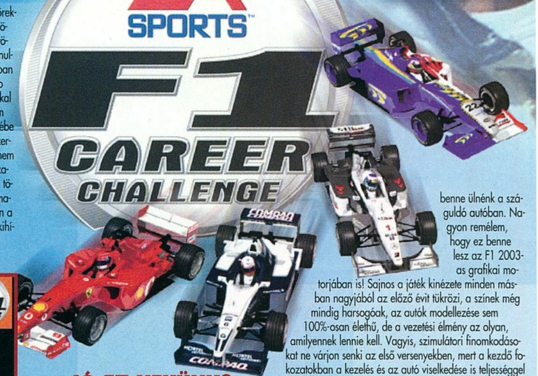
DE TÉNYLEG, HOVÁ TŰNT DAEMON HILL?

KIBŐL LESZ A CSEREBOGÁR?

Bárkiből, aki képes letenni a Forma egy belépőjét, a szuper-licencet! Ezzel indul ugyanis a karrier mód, ahol is elsőként nevet kell adnunk magunknak, majd egy kézjegy szerűséget, ezt követően pedig nemzetiséget. És figyeljetek: a világ összes nemzetének zászlói mellett magyar is választható! Ez igen, egy könnycseppet morzsolok szét a szemem sarkában, hát virtuálisan mégis betörtünk a nagyok közé, megelőzve ezzel Baumgartner Zsoltit is, hüpp hüpp. Na, elég az érzékenykedésből, mert még kinézetet is választhatunk magunknak, ami sajnos csak öt különböző bőrszínekkel jelölt figura, de nem is lenne értelme a más játékokban megszokott emberi LEGO-zásnak, mikor daliás alakunkat elrejti a borulás biztos kabin. Itt is kimerültek a lehetőségek a sisak választással, de a négy alapmodell mellé majd még kaphatunk többet is idővel, ne féljetek. És végre megérkeztünk csapatunkhoz, ahol a szerelőink tapsikolva fogadnak, mert hetedik érzékükkel sejtik már, hogy mi fogjuk nekik megszerezni a konstruktőri WB címet is az egyéni mellett. A Superlicence nem egy nehéz dolog, aki játszott már autóversennyel, az fél óra alatt lenyomja. A feladatokat időre kell megcsinálni: lesz fékezés (megállni két vonal között, mint a GT-k első licencében), kigyorsítás, kanyarodás a parabolikában, az imolai sika teljesítése, a visszafordító kanyar, majd Silverstone-ban egy kis esős pálya, kanyarkombinációk, előzés, és legvégül az interaktív pit stop, amivel már a F1 '91-ben is megszenvedtem. Itt sem volt másképp, szóval figyeljetek, hogy a sebességlimites fékezést ne kapkodjátok el, mert akkor túl lassú lesz a kocsi és időt vesztetek, a kormányt tartsátok nyugodtan befordítva már a jelzés előtt is, tankolás alatt pedig ne piszkáljátok a gázt, mert lefulladhat a motor. Ezeknek a teszteknek az időeredménye pedig olyan tekintetben számít, hogy minél jobban teljesítünk, annál nívósabb csapatok fogják felajánlani az első szezon szerződését! Ez egy igen jól eltalált és megvalósított ötlet, mert aki profin vezet, annak nem kell beülnie egy csotrogányba, csak mert most kezdte a karrierépítést.

INDUL A VERSENY!

Indul bizony! A játék viszont itt is a fokozatosságra törekszik, ezért például az első versenyünk mindössze hat körös, egy kiállással a harmadikban. Ez megint csak üdvözölendő ötlet, mert így a kezdők sem a mély vízben tanulnak meg úszni, mondjuk 50 kemény kör alatt. A játékban a menüket ötletes módon afféle kocsi elé belógatott info képernyők formájában kapjuk meg, és az L-R gombokkal váltogathatjuk azokat. Minden értelemszerű pontot nem sorolok fel, viszont a Spend Points-ot mindenki figyelmébe ajánlom, ugyanis itt költhetjük el a játék közben megszerzett pontjainkat (nem a VB pontokat)! Vehetünk csajt (nem úgy, Pit Babe szinten csupán), sisakokat, speciális visszajátszás módot, esti versenyzést, motor és fék feljavítást, tökéletes depókiállást és még egyéb szuper dolgokat is magunknak! Az EA Sports nagyszerű munkát végzett ezen a téren, mert a karrier móddal vegyítve tényleg ad elég kihívás és újdonságot a játékosoknak.

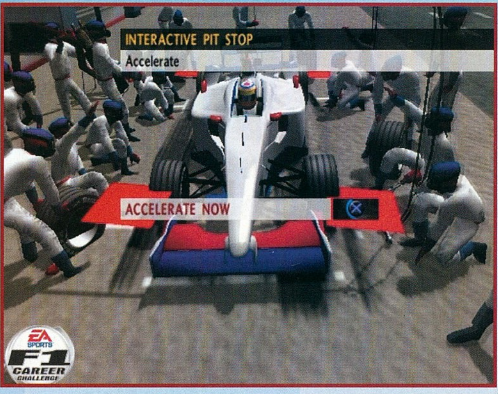




JÓ EZ NEKÜNK?

Jó! Játszani legalábbis, mert ugyan a vezetés közbeni grafika szép, de a replay módot ne nézze meg senki, mert felfordul a gyomrotok, annyira rossz lett. Foglalkozzunk inkább a jó dolgokkal, amiből első helyen kiemelném a valós idejű motion blurt a pályán! Ez afféle Moto GP effekt, vagyis nagy sebességnél kezdi elmosni az aszfaltot és a rázóköveket, valamint a pályát is oldalt, bár az nem annyira észrevehető. Ettől a sebességérzet drasztikusan megnő, finomabb lett a suhanás, és tényleg olyan, mintha benne ülnénk a száguldó autóban. Nagyon remélem, hogy ez benne lesz az F1 2003-as grafikai motorjában is! Sajnos a játék kinézete minden másban nagyjából az előző évit tükrözi, a színek még mindig harsogóak, az autók modellezése sem 100%-osan élethű, de a vezetési élmény az olyan, amilyennek lennie kell. Vagyis, szimulátori finomkodásokat ne várjon senki az első versenyekben, mert a kezdő fokozatokban a kezelés és az autó viselkedése is teljességgel arcade. De ez így van rendjén, és szerencsére az eddigi teljességgel felesleges kormányzási és fékezési rásegítéseket sem lehet már bekapcsolni, ami megmaradt belőle, az a kanyarokat rally módra előre jelző színes nyilak csupán. Említésre méltó még talán a vizes pálya, ami nagyszerűen tükrözi vissza a tócsákban a kocsikat. A játékban egyetlen egy nagy hibát tudtam csak felfedezni – ha lehet hibának nevezni – az Auto Save lehetőség és az Exit menüparancs rákérdezés nélküli használatát. Ami annyit tesz, hogy ha véletlenül kilépünk egy versenyből, akkor szó nélkül rámenti az állásunkra ezt, és lőttek annak a futamnak. Ez elég idegesítő, szóval vigyázzatok ezzel! A game amúgy teljességgel profi, jól átgondolt, de természetesen szimulátornak felesleges lenne nevezni. Ez nem valami pót dolog, hogy kihúzzuk az F1 2003-ig, hanem egy teljesen önálló játék, amit előírok mindenkinek, aki kicsit máshogy is élvezni szeretné kedvenc sportját, akár a nagyszerűen sikerült többjátékos módban is, barátját jól elverve!

Dzson



MARTIN BELESZÓL!

F1 kérdésben elég gyenge vagyok – közel 30 évet leéltem úgy, hogy EGYETLEN közvetítést sem néztem végig. Ebből adódóan nem szeretem a F1 játékokat sem, de ettől függetlenül tudom, hogy kis hazánkban (is) nagyon sok ember imádja az efféle konzoljátékokat. Az EA és a Sony is évek óta nyomatja F1 sorozatát; úgy érzem, ez az új „karrieres" próbálkozás most nagyon jó ötlet, aki F1 rajongó, az semmiképp sem hagyhatja ki!

F1 CAREER CHALLENGE

EA SPORTS

MÁS VERZIÓ: GC, X

grafika:	jó
játszhatóság:	jó
szavatosság:	kiváló
zene / hang:	jó
hangulat:	jó

1–4 Játékos
memóriakártya 8mb (320KB)
analóg irányító (dual shock)

✔ forma 1, egyéni karrier!
✕ a replay egy hányinger

8 pont



X-MEN 2 WOLVERINE'S REVENGE

KARMUKRA ÉGETT A MUNKA

GYORSTESZT

A friss, ropogós X2-vel hazaérkezve tüstént be is lövöm a játékállomást. Figyelmeztetem a jelen lévő cimborákat, ne lepődjenek meg ha egy kicsit gyengécske lesz a progi. Berakom a lemezt, Marvel képregény kockák peregnek, Activision pördül a képernyőre, Genepool logo ölt alakot. Megtudjuk, a főhős hangját Mark Hamill (szegény Luke, a Wing Commander III-ban legalább még látszott), Professzor X-ét pedig Patrick Stewart alakítja. Kezdődik az intró, vele együtt a TV előtti nevetgélés. Hát hogy néz ez ki? Szögletes figurák, színtelen-szagtalan textúrák. Primitív jelenetet látunk. Először egy laboratóriumban mutatják leszíjazva Logant (más néven Wolverine vagy Rozsomák, tudjátok, a karmos figura), majd azt, ahogy elfogták. Sötét utcakép, Logan ököllel odacsap támadóinak (még nincs neki karma), a rosszaknak viszont sikerül kábító lövedékkel lepuffantaniuk. Zárásként – no meg a játék későbbi brutalitásának garanciájaként – még jól a fejére is taposnak. Amerikai história X, különkiadás. A menü „új játék" opciójára ikszelve a hárombetűs nick megadása után ismét videót látunk, grafikailag sajnos továbbra is visszamaradt minőségben. 1968-ban járunk, Logan – testében a lappangó Shiva vírussal, amire a jelen korban majd 48 óra alatt kell ellenszert találnia – kiszabadítja magát a Weapon X labor fogságából, miközben üvöltve közli, hogy ő nem állat, hanem ember. Ekkor kapjuk kézbe irányítását, hogy az előző állítás valóságtartalmát némileg megkérdőjelezve rögtön le is kaszaboljunk néhány őrt. Aztán a nagy vaskaput kinyitva még sokkal többet. A helyszín egyébként szabadtéri, havazik. Ahogy Wolvi halad a hóban, az valami döbbenetes. Ha előre megy, látványosan eltapossa a fehér felületet, de csak egy lapos sávot húz maga után, majdnem mint a snowboard az SSX-ben. Ez már magában igen gyenge, csúnya effekt. A ráadás viszont az, hogy ha oldalirányban vagy átlósan mozgunk a félig farkas emberrel, talpa már csak elvétve hagy nyomot a havon, holott semmi utalás nincs tünde származására. Mindez rögtön a kezdőképernyőn, mintha csak jelezni akarná a program, hogy a későbbiekben is hasonló, kritikán aluli, igénytelen megvalósításra számíthat a kedves vásárló. A TV előtt egyöntetű a kacagás, ritkán játszunk ennyire ronda és bugyuta játékkal. Meg is szakítom az ötperces tesztet, hogy kicseréljem a lemezt valami emészthetőbb darabra, mondjuk a DMC2-re, ha már úgyis aprításba kezdtünk. A Wolverine's Revenge-et pedig elrakom későbbre, hogy lehetőleg minél kevesebb barátomat kínozva, egyedül játszogassak majd vele.

KÉPTELEN KÉPREGÉNY

Mint azt már jeleztem, eleve előítélettel közeledtem a játékhoz. Véleményemet egyrészt a neten fellelhető csúnya, sötét, fantáziátlan screenshotokra, másrészt Martin velős kommentárjára alapoztam, miszerint akár PS1-es is lehetne a progi. Kicsit azért sajnáltam a dolgot, mert a képregényeket – vagyis az X-Men kultuszt már vagy harminc éve kiszolgáló műfajt – alapvetően kedvelem. Régebben többször is figyelmeztettek, olvassak inkább hagyományos könyveket a buborékba zárt szövegekkel tűzdelt képsorok helyett. Elárulom, általános iskolás korom egy időszakában még a kötelezők helyett is inkább a színes füzeteket bújtam, s szívesen képzeltem A *kőszívű ember fiai* és Az *arany ember* művekbe is valami szuperhős sztorit. Persze ez régen volt, azóta sokat változott az olvasási kultúrám, remélem előnyére. Azonban még így is lekapom néha a polcomról Asterix valamelyik francia nyelvű, kemény kötésű kiadását, vagy Tintin, a fiatal detektív kalandjait. A többi képregény zömét már elajándékoztam, pedig volt belőlük bőven. Emlékszem, számtalan Batman, Pókember, Bobo, Góliát és Rózsaszín Párduc cserélt gazdát az iskolafolyosón. Kedvenceim közé tartozott a Kockás és az Alfa magazin, meg az egy évfolyamot megélt Alf mind a tizenkét rongyosra olvasott száma. De Rozsomákot és mutáns ismerőseit (Colossus, Beast, Magneto, Lady Deathstrike, Sabretooth, Wendigo stb.) hiába keresem, nem csak a polcon, de emlékeimben sem találom. Talán Magneto törölte a memóriámat? Nincs kizárva, ám valószínűbb, hogy tényleg sosem forgattam X-Men füzeteket. És nem csak a képregényt, hanem a korábbi játékokat (pl. X-Men: Reign of Apocalypse, X-Men: Next Dimension; X-Men: Mutant Academy 2), meg az első X-Men filmet sem ismertem, amikhez a Wolverine's Revenge alapján nem is nagyon kaptam kedvet.

De a kedves olvasók és egy autentikusabb értékelés érdekében elhatároztam, legalább a mostanság bemutatott második részt megnézem, hogy végül beszámolhassak, mennyire nincs köze egymáshoz az egy időben megjelent, szinte azonos néven futó két produktumnak. Színvonalát és történetét tekintve legalábbis semmi. A film igen látványos, igazi könnyed szórakozást jelentő darab, jó poénokkal, nem elhanyagolt cselekménnyel és némi mondanivalóval. A főhős Wolverine karaktere is jóval kidolgozottabb a játékkal szemben, ahol arca és személyisége a „vagány csávó" helyett inkább egy gyilkoló gép jellemzőit viseli. A játékban szerintem igen kevés érződik abból a sajátos hangulatból, amit a vásznon a mutánsok és emberek közti társadalmi feszültség, Magneto és Professzor X ellentéte, a speciális képességek sokfélesége és a washingtoni Fehér Ház ironikus jelenetei teremtenek. Mindenesetre a véletlen szerepét nyugodtan hanyagolhatjuk arra vonatkozólag, miért az X-Men 2 mozival egy időben készült el a játék. Ismét a film- és játékipar kizárólag profitorientált kölcsönhatásáról, esetünkben pedig egy kiábrándítóan megvalósított árukapcsolásról van szó.







NÉMI PLUSZ...

Lássuk, mik azok a sajátosságok, amik miatt a program vásárlói biztos nem fogják a bolt pultját csapkodva pénzüket visszakövetelni. Itt a karmokkal való sima kaszaboláson kívül (négyzettel) elsősorban Wolverine speciális támadásai említendőek. Ezeket az őrök háta mögé osonva, vagy heves csata során akár több ellenség között megfelelő szögbe helyezkedve, a „STRIKE" felirat megjelenésekor lehet aktiválni (körrel). Ekkor valamelyik előre tárolt mozdulatsort játsza le a gép, melynek lényege mindig az, hogy Wolverine igen látványosan (motion capture technikát sejtek a háttérben) és brutálisan végez a rosszfiúkkal (lábki-

rántás, megszurkálás, nyaktörés stb.). Ömlik a vér, a fém karmok gondos koreográfia szerint hatolnak az emberi húsba, a képernyő sarkában pedig piros karikában egy 18-as számjegy tűnik fel. Nem, valójában nem is tűnik fel, csak az erkölcsrendész munkálkodik bennem. A nagyobbak kedvéért azonban most elhallgattatom, és elárulom, hogy az öröktől elszedett dögcédulák gyűjtésével (MGS2 forog a tokjában) a kombók új szintjeit nyithatjuk meg, pontosan négyet. Tíz dögcédulánként szabadul fel egy új „strike level", ami négy újabb kivégzést tartogat, összesen tehát tizenhatot. Ezek kétségtelenül jól kimunkáltak és változatosak, például mikor ablakba vagy számítógépbe veri bele Wolvi az ellenség fejét. Mert hát Wolvi az ilyen agresszív fajta, sokkal inkább mint a filmben. Morcossági szintjét jelzi az úgynevezett „rage level", vagyis „düh mérő" zöld







csíkja, ami harcolás és elszenvedett sebesülések hatására egyaránt növekszik. Ha megtelik, akkor jön az igazi hadd el hadd, a kép rózsaszínesre vált, kissé elmosódik, Logen pedig sokkal nagyobb hatásfokon pusztít, míg a csík újra le nem nullázódik. Az ötlet maga nem rossz, a megvalósítás annál inkább. Talán Wolvi állati ösztöneit hivatott alátámasztani, hogy ez a „nagyon dühös mód" nem tartozik a kontrollálható magatartásformák közé, azaz magától kapcsol be és múlik el, meglehetősen függetlenül a játékos szándékától. Továbbá ebben a felfokozott idegállapotban Wolvi nem képes még egy kapcsoló megnyomására sem, ezért előfordul, hogy egy gombokkal teli pult mellett kell szépen kivárni míg a szuperhős megnyugszik. A „rage level" alatt találjuk az egészség mértékét jelző csíkot. Gyógyulni úgy tudunk, hogy behúzzuk a karmokat (R2) és várunk. Mivel Wolverine klasszikus jellemzője a hipergyors regenerálódás, ezért pozitív adaléknak tekinthetjük, hogy implikálták a játékba ezt a képességét. És ezzel még nem merült ki főhősünk repertoárja, hiszen egy különleges lopakodós infra-módban is tud nézelődni (L2). Ezt amolyan Splinter Cell-esen kell elképzelni, csak lebutítva. Minden narancssárgára vált, Wolverine lábnyoma sugárzik a földön, ami talán a hőlátás érzetét próbálja kelteni. De mivel az emberek továbbra is megőrzik eredeti színüket, az egész inkább csak egy furcsa képzavart okoz. Erre a speciális érzékre váltva Wolvi látja, hogy nagyjából merre néznek az őrök (fejük feletti nyíl jelzi), hol vannak a szabad szemmel nem látható lézersugarak, illetve látja még a zöld füst-szerű csíkokat, amik valahogy az őrök észlelési zónáját hivatottak indikálni, de használhatóságukban erősen kételkedem. Az infra-módhoz jár még a szívdobogáshoz hasonló, visszhangos effekt, és az őrök mögött mozgó fekete árny, amitől elsőre eléggé megijedtem, mivel nem vagyok valami nagy horror-gamer. De mielőtt Dae-nek passzoltam volna az anyagot, rájöttem, a fekete szellemek mozgása jelzi, hogy a közelbe lopózva milyen módszerrel tudjuk likvidálni a pácienst.

...ÉS SOK-SOK MINUSZ

Tartogatok még jó pár negatívumot, úgyhogy térjünk szépen vissza a program hibáira. A játékmenet nagyjából kimerül abban, hogy minden utunkba eső noname katonát legyilkolunk, az ajtónyitó kártyákat megtaláljuk, a kapcsolókat megnyomjuk, a bossokat meg leverjük. Össze lehet szedni további energianövelőket, az említett dögcédulákat, s lebegő képregényeket is, amik a főmenüből elérhető, egész terjedelmes „Bonus" szekció kínálatát bővítik (sajnos nem komplett képregényekkel). Logikai feladatokban nem bővelkedik a program, inkább csak a „mész és ölsz" stílus jellemzi. Helyenként azért látszik, hogy szeretne ebből a skatulyából kitörni és a nagyokhoz hasonlítani, amire például a „lopakodós-gondolkodós-akció" betétek tesznek gyenge kísérletet. Ezeknél a résezknél settenkedve (L1) vagy lehúzott fejjel, négykézláb (R1) kell mászkálni, mert az őrök bizony meghallják ha túl hangosan lépkedünk.

Ugyanakkor még most sem teljesen világos számomra, hogy pontosan mikor vesznek észre és mikor nem. Sem a látómezejük, sem a hallótávolságuk nincs elfogadhatóan feltüntetve. Rosszul sikerült koppintása ez a Metal Gear és Splinter Cell játékoknak. Ráadásul amint lebukunk, kezdhetjük elölről a pályát. Checkpointok a játékban sehol nincsenek, ami ritka bosszantó jelenség, még ha relatíve rövidek is a pályák. Az események persze minden próbálkozásnál ismétlődnek, ebből kifolyólag ötödik alkalomra már ötször könnyebb és gyorsabb előre jutni egy-egy szinten, ami enyhítő körülmény, viszont rendesen a szavatosság rovására megy, mert újrajátszva még annyira sem izgalmas a játék, mint első nekifutásra. Az intró és az első pálya által bevezetett kellemetlen grafika a későbbiekben helyenként javulást mutat, főleg a hátterekben, de érdemi változás nem tapasztalható. Na meg ott van a rengeteg bug: karakterünk lába gyakran „földbe gyökerezik", vagyis egybeolvad a talajjal. Előfordul, hogy egyszerűen át tudunk sétálni objektumokon, például Sabretooth legyőzése után a meglőbált testtel szétzúzott óriáslombik darabjain. Megtörtént olyan is, hogy a lerombolt híd pereméről váratlanul leesve, a kontroller pánikszerű nyomogatása következtében – némi villódzás és remegés után – hirtelen újra a hídon találtuk magunkat. A kamerakezeléssel szintén rengeteg probléma adódik, látószögünket sokszor lehetetlen a megfelelő irányba fordítani. Wolverine irányíthatósága sem tökéletes. Kellemetlen apróság, hogy a kívánt irányt megadva, karakterünk előbb függőleges tengelye mentén elfordul, és csak ezt követően teszi meg első lépését. Ezáltal nehezebb kifinomult mozgást végezni vele. Összességében úgy látom, a játék már valahol a koncepciós fázisban el lett szúrva, amire csak rátett egy lapáttal a pályatervezés, a kódolás és a grafikai megvalósítás számtalan hiányossága. A videók szinkronszínészeinek hangjával tényleg nincs probléma, de a játék közbeni rengeteg üvöltözés irritáló. A zajok többnyire tompák, fémesek, a zenei aláfestés rendesen megkomponált, mégis szegényes, fantáziátlan, ami hamar idegesítővé válik. A három jelenlegi konzol közül a Nintendo és a Microsoft gépein állítólag valamivel jobban néz ki a program, és olyan apró különbségek tapasztalhatók, mint a simább képfrissítés vagy a narancssárga módba való gyorsabb váltás. Nagyjából ennyi információval tudtam szolgálni. Nekem nem jött be, szerintem a hardcore hack'n' slash rajongóknak sem fog. X-Men fanok persze kipróbálhatják, nehogy aztán miattam maradjanak le valami szenzációs élményről.

Stil.





MARTIN BELESZÓL!

Stiletto-val ellentétben én meglehetősen otthon vagyok az X-Men világban, olyannyira, hogy az első X2 mozis trailerek alatt hangosan kurjongattam (égbe emelt kezekkel :) a felismert szereplők neveit, mint egy lökött kölyök. Szomorúan konstatáltam, hogy kedvencem, Gambit még a második filmbe sem került bele, de még szomorúbb lettem a WR kipróbálása után. Ez a program egy vicc. Így ahogy van, simán elfutna PS1-en is, ami viszont nem vicc, hanem szégyen! Komolyan, szívesen nyakon verném a fejlesztőt, de a kiadásért felelős dilettáns managert is...

X2: WOLVERINE'S REVENGE

ACTIVISION / GENEPOOL

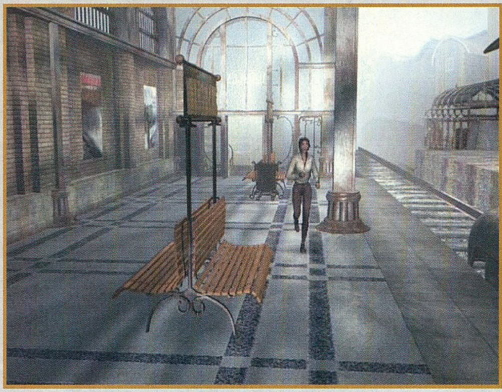
MÁS VERZIÓ: X, GBA, GC

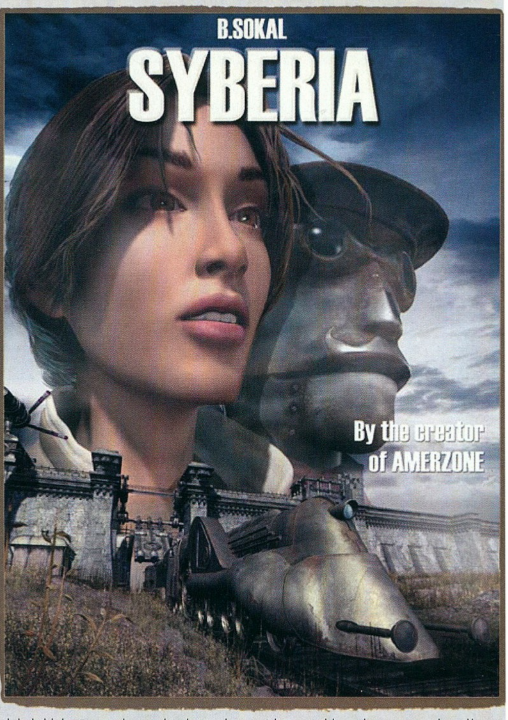
grafika:	közepes
játszhatóság:	közepes
szavatosság:	közepes
zene / hang:	közepes
hangulat:	elmegy

1 Játékos
memóriakártya 8mb (310KB)
analóg irányító (dual shock)

✔ megnéztem miatta a filmet
× minden tekintetben gyenge adaptáció

4.5 pont





BEVEZETŐ

(avagy Dzson elmélkedik a konzolosság előnyeiről és a PC-s lét hátrányairól)

„Mi volt ez...?" – kérdeztem magamtól a TV előtt ülve, miután a progit végigjátszottam. A kérdést feltevő érzelem a meglepetés volt, de nem azért, mert a játék a földbe döngölte a tudatomat nagyszerűségével, esetleg még mindig kápráztak volna a szemeim a game grafikájától. Nem. De ha már így az elején leírnám eme végkövetkeztetésemet kiváltó okokat, akkor nem volna értelme végigolvasnotok a cikkemet, és én nem akarom, hogy úgy érezze bárki is, esetleg feleslegesen vette meg az e havi Konzollal együtt eme becses két oldalamat is. Persze az ügyesebbek az első mondataimból már kivehették egy újabb, elég nagynak készülő fikázás előszeleit... Ráadásul most mérges is vagyok, mert kedves PC állatom kissé felba...izé, szóval felidegesített. Engedelmetekkel megosztom veletek is, hogy miért jó konzolosnak lenni, és miért irtózik minden értelmes lény attól, hogy egy nagy zajos ládával játsszon, a 72 centis TV-khez viszonyítva nevetséges méretű monitor előtt görnyedezve. Kezdődött azzal, hogy vettem bele egy kis plusz memóriát, ugyanis ezeknek az éhes dögöknek ebből sosem elég. Ezt bele is nyomkodtam a megfelelő helyre, de a gépállat a 128-as modulnak csak a felét látta. Egy napos utánajárással kiderült, hogy igen, mert nekem két éves alaplapom van, és az nem jó ám a mai memóriáknak, tessék újabb motherboardöt venni (persze, rohanok). Inkább kicseréltem régire a RAM-ot, és örültem, egészen addig, míg a kis aranyos nem bírva a 2-es frissítési értéket, úgy szétrohasztotta a vincsin a rendszeremet, hogy 6 óra tellett, mire egyáltalán be tudtam jelentkezni a saját gépemre, mivel nem akartam új telepítést a többi alkalmazás miatt.

Hogy ez miben kapcsolódik a Syberia c. remekműhöz való hozzáállásomhoz? Végül is csak annyiban, hogy a játék egy PC átirat – vagyis nem tudom, mennyiben nevezhetjük átiratnak, mert egy állóképeket betöltögető és azon maximum két valós poligonokból álló objectet kezelgető rutint nagyjából három nap megírnia a legutolsó programozónak is. Ettől mondjuk a játék még lehetne jó, és nem szokásom bármit is az alapján elemezni, hogy milyen gépre van, volt vagy lesz. Más a hardver és más a szoftver – bár egyesek alaptalanul meggyanúsítva szerénységemet azzal vádaskodnak, hogy szerintem ha PS2 a platform akkor jó, ha viszont más, akkor meg végbéltermék bármilyen game. Ezt pedig határozottan tagadom! (Védj meg, Martin!)

(Igaz a vád! Martin :)

A KEZDETEK

(avagy amikor az ember még naivul hiszi, hogy a játék jó lesz és örül)

Igen, örültem. Pláne, hogy Martin is kedvező szavakkal nyomta a kezembe a Syberiát, miszerint állítólag nagyon jó a hangulata, szuper meg minden, és egy Martinnak azért hisz az ember az esetek nagy többségében. Mesterünk, pártfogónk és szeretett vezetőnk most is igazat mondott, amennyiben a játék első fél óráját vesszük alapul, mert addig nekem is hasonló gondolatok fogalmazódtak meg elmémben. **(Öööö, az első fél óráig jutottam el... Martin ;)** Mentem, nyomkodtam az X-et, figyeltem a történetet és próbáltam minden apró részletet megjegyezni, hogy a story a későbbiekben összeálljon a sok kis puzzle-darabból. Közben jegyzeteltem természetesen, mivel találtok végigjátszást is a mellékletben, ami ebből készült. Egyébiránt az is két oldalasra lett tervezve, de örülök, hogy ha egyet be tudok vele teríteni...

Szóval, otthon megvártam az estét, mert egyszerűen nappal képtelen egy komolyabb mászkálós játék feelingje elkapni. Az ilyen csak éjjel mutatkozik meg, mikor a csendben csak az effekteket hallani, szól a zene, sötét van – kivéve a TV halványan világító képcsövét –, és az ember csak azt érzi, hogy borzong vagy megijed egy-egy ütősebb jelenetnél, és néha hátrafordul az ajtó felé, hogy nem akar-e bejönni rajta valami rút szörny vagy egy félig elrohadt élőhalott. Erre a játékra is így készültem rá tehát; elhelyezkedtem az ágyon, s míg töltögetett a DVD, addig elmélkedtem egy kicsit, hogy milyen jó lesz egy újabb izgalmas kalandot átélni, virtuális szereplőmet irányítgatva a veszélyek közepette. A menü már meg is jelent közben, a Syberia animált logóját követve, amit pár kis játékbejátszás színesített a képernyő sarkaiban, bár valamiféle intrónak jobban örültem volna. Gondoltam a New Game után biztosan meg is kapom. Előtte megtekintettem az Options és a többi pont lehetőségeit is, megvizsgálgattam a kép oldalán animáló kis mechanikus figurát, mivel szeretem az ilyen izgő-mozgó dolgokat amúgy is. Na, de ebből elég is volt, induljon hát a játék!

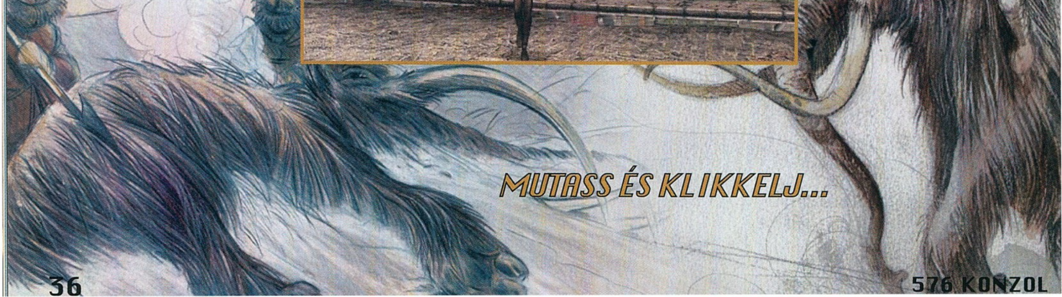


A JÁTÉK

(avagy Dzson végre elkezd játszani, és eleinte még tetszik is neki)

Esik. Nem is kicsit, de a borongós időjárás nagyszerű kezdet lehet egy borongós játékhoz! A csapadék szokásos zaja mellett viszont hallani mást is,









egyfajta dobot, amit egy meglehetősen fura mozgású alak üt, aki egy menet élén felbukkanva elhalad előttünk. Merev mozgásának oka nyilvánvalóvá válik, amint oldalról is látjuk, hátából ugyanis egy hatalmas kulcs meredezik elő! Olyan, mint a régi felhúzható játékok, csak nagyban. A menet pedig egy gyászmenet! A ló vontatta kocsin koporsó őrzi valakinek a hátrahagyott testét, mögötte pedig alakok masíroznak fekete ruhában, esernyővel. Úgy néz ki, hogy ők sem emberek, mert lépéseik üteme teljesen egyforma, bár ettől még lehetnek mondjuk teljesen egyformán és mereven lépegető emberek is, ezüstös, egyforma álarcban... A ló viszont valódi lónak néz ki! Talán ezt gondolja a női alak is, ki esernyővel áll az út mellett és őket szemléli. A menet végül beér a temetőbe, s az utolsó két feketeruhás becsukja a kaput. A nő felvéve táskáját elindul lefelé az úton, mígnem elérve a fogadóhoz bemegy, miután a mechanikus köszönő automata megemelte neki rozsdásan kattogó mozdulatokkal a kalapját.

(Hát ez eddig elég bizarr, de meglehetősen érdekes! Martin)

Igen, ennyi az előtörténet! Nem tudunk meg semmit a nőről, sem a nevét, sem a célját, de ugyanígy homály fedi a mechanikus gyászolókat is. A történet tehát folyamatosan bontakozik ki a játékos előtt, ami viszont jó dolog, mert ezzel a kérdéses részek és részletek mindig fenntartják a gamer érdeklődését. Emiatt nem értettem soha azokat a krimiket, amikben rögtön az elején XY megöli Z-t, aztán végig tudjuk ki az, és hogy csinálta, csak szegény nyomozó nem, így rajta kívül izgulni senkinek sincs komolyabb oka. Ez mindenképpen ad az értékelőbe legalább három pontot, ami öt is lenne, ha az elején tapasztalt koncepciót és stílust végig is tudták volna vinni az egész gamén. De nem tudták. Hogy miért, azt majd az összefoglalásban elmondom, most foglalkozzunk egy kicsit az irányítással.

HOGYAN JÁTSSZUNK?

(avagy megtanuljuk, hogy hogyan igazodjunk el az események sűrűjében)

Mivel tudom, hogy a játékosok között vannak, akik az analóg karos irányítás hívei, míg mások inkább a DualShock irányító nyilait nyomkodják szívesebben, azt hiszem örömmel tölti el őket az a hírem, hogy a főszereplőt bármelyik módon terelgethetjük! Kate Walker (mert ez a neve az amúgy nem éppen bombázó külsejű lánynak) jól reagál ezekre, igaz, ebben a játékstílusban nem túl nagy szempont az irányíthatóság, mert a játékmenet abszolút nem kezeink ügyességére alapoz, hanem az eszünkre. Ennek megfelelően fő feladatunk a tárgyakkal való manipuláció, és az emberekkel, valamint az automatonokkal való kommunikáció.

Aki még nem játszott ilyen „point and click" stílussal, az most ne gondoljon semmi bonyolult dologra. Az egész abból áll, hogy mászkálunk Kate-tel, és ha valahol valamit valakivel vagy valamivel csinálhat, akkor az azon megjelenő ikon használatával tehetjük meg cselekedetünket a következők szerint:

Nagyító: vizsgálat. Segítségével bővebb infót kapunk a kiválasztott tárgyról, képről, helyszínről, de ezzel tudunk beszélgetéseket is kezdeményezni.

Korona: felvétel. Na nem fénykép, hanem az igei megfelelője, vagyis Kate a tárgyat elteszi a leltárba. Ez elég érdekes, mikor mondjuk egy vaskosabb darab tűnik el felöltője alatt, ahol már van vagy 3 másik, ugyancsak nem kis méretű valami. Ezt azért jobban megoldották a Resident Evilekben, ahol limitálva volt az emberek tárolókapacitása.

Kör: használat. Például lépcsőkön felmenni, ajtókat kinyitni.

Nyeles félkör: működtetés. Ne nevessetek, de nem tudtam semmi jobbat kitalálni erre a jelre. Másik változata az, amiben egy kis X is van, ami azt jelenti, hogy az eszköz működtethető ugyan, de ehhez még valamit meg kell tennünk, vagy a megfelelő tárgyat kell rajta alkalmaznunk.

Ez a négy ikon van hát, most pedig jöjjenek a kezelőgombok. Az **X** a cselekvés, ahogy ezt általában megszokhattuk, a **Négyzet** a futás menet közben nyomva tartva, a **Háromszöggel** lépünk vissza menüből, nyomjuk el az animációt, stb., a **Kör** pedig a leltár képernyőnk.

Ez utóbbi egy kis magyarázatra szorul. Behívásakor a **tárgyak** részét látjuk, ebből fent átkapcsolható a **dokumentumainkat** tartóba. Ha egy tárgyat felveszünk innen, akkor a képe a képernyő bal alsó sarkában jelenik meg, és mindaddig ezt a tárgyat használjuk a nyeles félkörrel, míg a Háromszöggel el nem tüntetjük onnan. Itt látható még a „Dialogue notebook", ami a felvethető párbeszéd témáinkat jegyzi le, bár itt teljesen felesleges a használata, mivel ha beszélgetünk valakivel, akkor automatikusan megjelenik. Néha egy kis papír ikon a jobb felső sarokban jelzi, hogy ha újabb fogalom került ide játék közben. Már csak a rádiótelefonunk ismertetése maradt, amivel jókat telcsizhetünk anyánkkal, barátnőnkkel, pasinkkal vagy a főnökünkkel, akik néha minket hívnak, igen ritkán pedig nekünk kell őket, hogy előbbre jussunk a játékban. Tárcsázni nem szükséges, egyetlen esetet eltekintve, használjuk inkább a memo gombjait. A **Personal file** szekció mint mondtam a dokumentumok és egyéb papírok helye. Két módot találunk fent, a **kéz** és a **szem** ikonokkal jelölt felvételt és megvizsgálást. A **felvétel** ugyanaz, mint egy tárgy esetében, a **vizsgálattal** pedig olvasgathatunk bennük. Olvasgatás esetén az **R1** és **L1** a nagyítás és kicsinyítés, az **L2** és **R2** pedig a lapozgatás lehetőségét rejti magában, amennyiben a kép jobb alján megjelenik az ezt jelző két ikon. Nagyításnál értelemszerűen mozgatni is lehet a képet az irányító gombokkal, vagy a joy-jal. Ez lenne hát a kezelés, ami meglehetősen egyszerű, viszont itt mondom el azt is, hogy aki nem nagyon tud angolul, az ennek ellenére kerülje a gamét, mert a történetből semmit sem fog megérteni, a játék viszont még azzal együtt is egy tömény unalom a már említett fél óra letelte után...

SYBERIA...

(avagy végre kiderül, mi is ez...)

Mi is ez? Megyünk, klikk, megyünk, beszélgetünk, klikk, megyünk, klikk, klikk, beszélgetünk, megyünk... Ennyi.

„De hát ilyenek a point and click játékok!" – hördülnek fel a képzettebb olvasók. Igen, valóban ilyenek, és éppen ezért kellene a játék magvát jól megnyomni, vagyis a történetet, ami itt egy naaaaagy nulla. Az elején még jó, a kisváros csendes és visszafogott környezetében, ami mint tudjuk, igen alkalmas a titkok és meglepetések elrejtésére a mit sem sejtő játékosok előtt. Az automatonok is tetszettek, bár logikailag nehéz megemészteni, hogy ezek csak teljesen mechanikus gépek, mivel elég önálló tudattal és személyiséggel rendelkezik pár példányuk. A lányról kiderül, hogy ügyvéd és egy nagy játékipari cég megbízásából akarja aláírni a helyi automaton gyártó üzem felvásárlásáról szóló papírokat. Viszont a tulajdonos, Anna Voralberg meghalt, így az ügy nem is olyan sima dolog, s ennek megoldása miatt kerül Kate az események sűrűjébe (megyünk, klikk, beszélgetünk, megyünk...). Viszont a második helyszínen mintha elfújták volna a félelmetes légkört, és helyette egy erőltetett humorú szereplőkkel benépesített, de szánalmasan nevetséges rész következik. Ezt megint egy borongósabb követi, majd egy unalmasan melankolikus, ahonnan visszatérünk a borongósabbra, majd megint vissza a melankolikusba és a játék hirtelen véget is ér. Ekkor néztem, és tettem fel magamnak a cikk elején szereplő kérdést, és emiatt nem írom le inkább azt, hogy miről is szól a játék, mert ezzel megölném az amúgy is haldokolva vánszorgó történetet. Más pedig tényleg nincs, amire azt mondanám, hogy igen, emiatt megéri megvenni a játékot, mert nem éri meg. Kaptok a pénzetekért egy félkész valamit, aminek a grafikája előre renderelt állókép hátterekből áll, amik ugyan szépek meg stílusosak, de nem sokkal teljesítik túl a PS1-es Resident Evilek színvonalát.

Olyan finom dolgokkal pedig, hogy mondjuk egy pocsolya a földön minket is tükrözzön, ne csak a környezetet, vagy, hogy egy rohanó folyónak ne csak a hangja legyen ott egy álló folyó képe mellett, hanem animáljon is a víz, nem törődtek. Így a grafika statikus, nagyon csekély mozgással megtűzdelve. Ráadásul sok helyen látszik, hogy az animációkat blokkokban kezeli, és gyakran még ezeknek a háttere is kissé különböző lesz a nagy háttérhez képest! Elég felháborító, mi nem vagyunk PC-sek, hogy egy ilyen valamit dobjanak elénk. Legalább „megnehezítették" volna annyiban, hogy nem lehetne bármikor menteni, igaz Kate maximum akkor halálozik el, mikor beragad vele a falba az ember, de velem ez szerencsére csak egyszer fordult elő. Ami viszont tetszett, az Kate mozgása, és hogy végre nem lehet egy helyben futni vagy gyalogolni vele.

ZÁRSZÓ

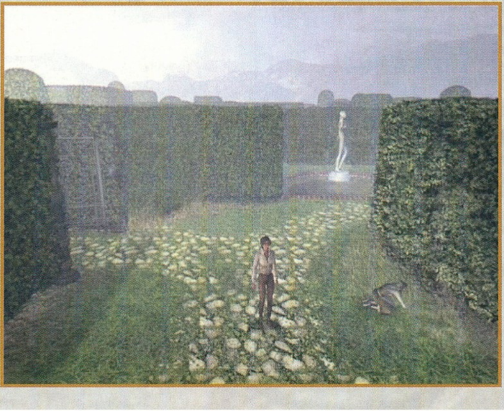
(avagy Dzson befejezi a cikket és elmegy aludni)

Tömören: a kihívás nulla, a történet koncepciótlan és 80%-ban unalmas, a látvány közepes, és ha végigvittük, akkor semmi bonusz vagy ilyesmi. Az egyetlen extra csak az, hogy ha elértünk egy filmet, akkor azt később is megnézhetjük a Cutscenes menüpont alatt. Vagyis, aki ezek után is képes megvenni, az számoljon azzal, hogy egyszer végigjátssza, aztán annyi. Kap egy interaktív diafilm nézegetést, ami mondjuk úgy 4 évvel ezelőtt még jónak számított volna, míg ki nem jön az első Resident Evil. Ha meg tetszett neki, akkor várja a második részt, mert ahogy ennek vége van, tuti, hogy kapunk belőle. A hangokkal nem volt bajom, mivel minden szereplőnek saját szinkronja van, az aláfestő zene pedig jobb sorsra is érdemesebb lenne egy komolyabb játékban. De hát ez kevés sajnos egy öt és félnél jobb pontszámhoz... Ez van.

Dzson

MARTIN BELESZÓL!

Tudom, tudom, egy gyanús ízlésű szemét alak vagyok, de engem ezekkel a „speciális" Microids kalandjátékokkal ki lehet űzni a világból! Már a PS-es korszakban is úgy néztem rájuk, mint rabbi a sertéspörköltre, de erről a PS2-es stuffról – pontosabban a PC verzióról – még jókat is hallottam, így várakozással tekintettem elé. Nem próbáltam ki, így hinnem kell Dzson 5.5 pontjának... Másik verzió: hitetlen leszek és bátor, és kipróbálom...



SYBERIA

MICROIDS

MÁS VERZIÓ: JELENLEG NINCS

grafika:	közepes
játszhatóság:	jó
szavatosság:	közepes
zene / hang:	jó
hangulat:	közepes

1 Játékos
memóriakártya 8mb (130KB)
analóg irányitó (dual shock)

✔ egyszerű játék
× minden szempontból

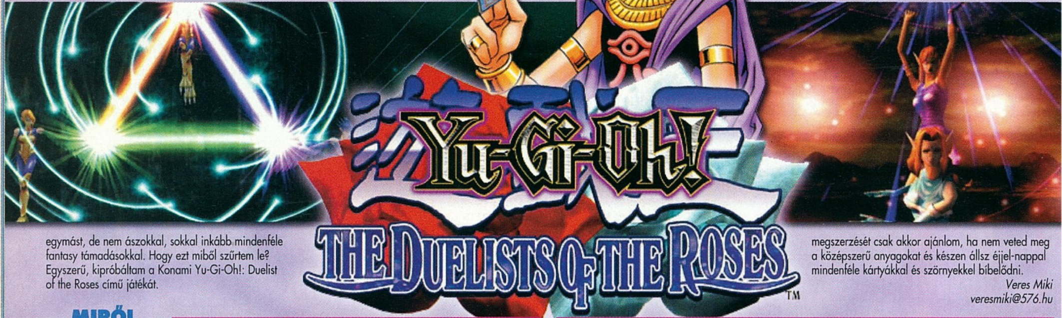
5.5 pont



KONTRA-REKONTRA-SZUBKONTRA

Ha azt mondom, hogy kártyajáték, gondolom sokaknak egy kerek asztal jut eszébe, mely körül jól/rosszul öltözött fickók kevergetik az ászokat. Általában ez a kép él az európai emberben a kártyajátékosokról. Ebben a tekintetben – mint minden másban is – a japánok teljesen különböznek tőlünk. Náluk a kártyások 10-14 éves kisfickók, akik mindenféle fura manga karaktert irányítva osztják egymást, de nem ászokkal, sokkal inkább mindenféle fantasy támadásokkal. Hogy ezt miből szűrtem le? Egyszerű, kipróbáltam a Konami Yu-Gi-Oh!: Duelist of the Roses című játékát.





MIRŐL VAN SZÓ?

A DOTR, nem az első Yu-Gi játék. Pontosan 1 évvel ezelőtt 2002 májusában teszteltük az első részt, mely még PS-re érkezett meg (mondanom sem kell, hogy az új rész immár PS2-őn feszít). Egy egészen szokatlan kártyás stratégiai játékról van szó, számtalan RPG beütéssel. Mindezt tipikusan japán tálalásban képzeld el. Tipikusan manga grafika és rajzok, már-már túlbonyolított harc, és egy csipetnyi valós történelmi háttér, ez jellemzi igen tömören az anyagot. Nehéz hasonlítani ezt bármihez is. Sokban hasonlít a stratégiai RPG-khez (FFT), ugyanakkor nagymértékben különbözik is azoktól. Elég összetett a rendszer ahhoz, hogy 1 oldalban papírra lehessen vetni, de azért lássuk dióhéjban.

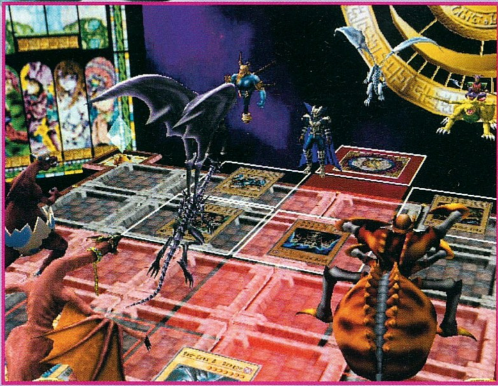


Képzelj el egy négyzetekre felosztott táblát, melynek egy pontján helyezkedsz el te – egy furcsa kártyalap formájában, melyet a játék elején megválaszthatsz három közül, lehetsz akár gonosz is! Az ellenfeled is a terepen lesz, ő is egy ilyen furcsa lap. Ahhoz, hogy harcolni tudj, elő kell hívnod szörnyeket, melyeket kártyalapok jelképeznek. Nem lehet azonban bárhova elhelyezni dögöket, csak a megjelölt (kékkel) területekre. Az se mindegy, hogy milyen szörnyet (lapot) teszel le. Csak olyat tudsz, amelyikhez megfelelő idéző erőd (summoning power – SP) van. Ezt pontokban határozza meg a játék, maximum 12 lehet. Egy szörny elhelyezése annyi SP-t fogyaszt, amelyik szinten áll. Tehát ha történetesen 12 pontod lenne és egy 4-es szintű szörnyet teszel le az asztalra akkor 8 pontod fog maradni. Így aztán jól meg kell választanod, hogy mit hova teszel! Miután letettél egy „katonát" az asztalra, léphetsz is vele, a csak a sárgával megjelölt területre. Ha ezután nem tudsz semmit tenni, nyomd meg a Startot. Onnantól lesz érdekes a dolog, amikor egy ellenfél a közeledbe ér, azaz harcra kerül a sor. Ez amolyan FFT-s/pokemonos stílusban történik: rásózol egyet az ellenfélre, aki vagy túléli, vagy nem. Ha kinyírod, akkor odaléphetsz a helyére, tehát közelebb kerülsz a főparancsnokhoz.



Nagyon fontos támadásnál az ATK értéke, mert ez határozza meg, hogy mekkorát fogsz sebezni az ellenfélre.

Ugyancsak ez az érték határozza meg, hogy ki kezdi támadással az összecsapást. Az is előfordulhat, hogy egyenlő az ATK és mind a ketten elpusztulnak! A felsoroltak mind a támadó helyzetre vonatkoztak, lássuk mi helyzet védekezésnél. Ebben az esetben is figyelni kell az ellenfél DEF értékét is, ami meghatározza, hogy egyáltalán meg tudod-e sebezni. Az ellenfél vezetőjének kiiktatása is egy külön manőver. Fontos továbbá, hogy szörnyeidet hogyan teszed le, figyelj arra, merre néz az arcuk! Varázslatokhoz varázskártyákat, azaz szörnyeket kell használnod. Rengeteg dolgot lehetne még mesélni a harci fogásokról, trükkökről és egyéb manőverekről, de szerencsére a játék elején lehet kérni egy alapos kiképzést mindenről, így ha felkeltette az érdeklődéseteket a stuff, akkor feltétlen csináljátok végig a gyakorlást!



MARTIN BELESZÓL!

A DOTR annyira rétegjáték, hogy azt hiszem, sem ajánlót, sem komoly lehúzó kritikát nem érdemes írni róla. Valószínűleg csak úgy „véletlenül" senki sem vásárolja majd meg, hiszen jó japán RPG-ből dögivel akad a piacon. Ha valaki ebbe belenyúl, az tuti Yu-Gi-Oh! rajongó, sőt kártyagyűjtő, úgyhogy már rég tudja, mire adja ki a pénzét. Véleményem szerint kis hazánkban EBBŐL egy darabot sem fognak – hivatalosan :) – értékesíteni...

TÖRTÉNELEM

A DOTR, ahogy már utaltam is rá valós történelmi háttérre épít. Legalábbis a sztori alapjai valósak. 1485-ben járunk Angliában. Ez volt az utolsó év, amikor még tartott a híres „rózsák háborúja" az országban. 1455-ben a királyi trón megüresedett angolföldön és két hatalomra éhes család, a York és a Lancaster próbálta megszerezni a koronát. A York családnak piros, a Lancasternek fehér rózsa volt a jelképe, innen ered a rózsák háborúja elnevezés. Az öldöklés 1455-ben kezdődött és 30 évig folyt – ennek történetéről írt Shakespeare egy kiváló drámát). A Yu-Gi története a háború utolsó évében kezdődik és azt meséli el, hogyan is nyert a nevető harmadik, azaz a Tudor család a véres harcokban – egyébként te választhatsz, hogy a két család közül melyik oldalán harcolod végig a történetet. A DOTR hatása így elég érdekes. Főleg azért, mivel valós alapokra épít (például a szereplők is valósak), ám a manga stílus (illetve a manga elemek) miatt az egész inkább egy fantasy sztorira emlékeztet. Hogy miért éppen a középkori Angliát választották a sztori színhelyéül, azt csak találgatni lehet, de valószínűleg azért, mert a japánoknak nagyon érdekes, kicsit „misztikus" a középkori európai államok története – legalább annyira mint nekünk az ő középkori történelmük.

ÉRTÉKELÉS

A DOTR egy érdekes és sajátságos stuff, ám szokatlansága az ami miatt inkább csak rétegjátéknak nevezhetjük. Nehezen tudom elképzelni, hogy ezzel a szélesebb közönség is leül játszani. Lesz néhány elszánt gamer, aki megszerzi, de azt hiszem mást nem fog lekötni. Az ötlet és a megvalósítás is jó, de ez kevés ahhoz, hogy szélesebb rétegeket is lekössön. Bár azt hiszem ennek a játéknak nem ez a célja. Éppen ezért a grafika sincs olyan színvonalon, mely a PS2 teljes erejét mutatná meg. Erre nincs is szükség, hisz a külalak teljesen funkcionális ebben a programban. A zene maximum középszerűnek nevezhető, semmi különleges. A DOTR egy szürke kis program, melynek megszerzését csak akkor ajánlom, ha nem veted meg a középszerű anyagokat és készen állsz éjjel-nappal mindenféle kártyákkal és szörnyekkel bíbelődni.

Veres Miki
veresmiki@576.hu

YU-GI-OH!: DUELIST OF THE ROSES

KONAMI

MÁS VERZIÓ: JELENLEG NINCS

grafika:	elmegy
játszhatóság:	közepes
szavatosság:	közepes
zene / hang:	elmegy
hangulat:	elmegy

1-2 Játékos
memóriakártya 8mb (156KB)
analóg irányító (dual shock)

✔ ötletes anyag valós történelmi háttérrel
✕ erősen rétegjáték

4 pont



576 KONZOL
NINTENDO
GAMECUBE


576 KONZOL
TECMO

CLOCK TOWER 3 VÉGIGJÁTSZÁS

FIRST STAGE: ROBERT MORRIS (1942)

Amint megkapjuk az irányítást, rögtön körbe is nézhetünk az ebédlőben, ám azon kívül, hogy milyen szépen lobog a tűz a kandallóban, sok mindenre nem megyünk ezzel a helyszínnel. Lépjünk be inkább a hallba, ami egy amolyan központi teremként is funkcionál, hisz, mint a térképen is jelezve vagyon színes ábrákkal: energiát feltölteni, valamint állást kimenteni tudunk itt. A két stilizált ikont egy napló és egy kancsó víz helyettesíti. A földszinten nagyjából ennyi volt, amit megtehettünk (a tőlünk jobbra lévő ajtó zárva van, a kijárat egyelőre használhatatlan, és a szemközti teremben is csak a nagypapi által gyűjtött régiségeket szemlélhetjük meg) – úgyhogy gyalogoljunk fel az emeletre. A jobb kéz felé eső folyosó végén a nevünkkel fémjelzett szobára bukkanhatunk – nyílván ez lesz a meleg kis otthonunk. A szoba meglepő rendezettséget mutat – biztos jó anyánk pakolt rendet benne. Az egyetlen hasznos tárgy, amit magunkhoz szólíthatunk innen, az a **kölniviz** lesz, majd távozzunk a szoba másik ajtaján keresztül. Egy hangulatos kis folyosóra kerültünk, ahol rögtön balra egy érdekes jellel díszített ajtóra lehetünk figyelmesek. Lépjünk oda hozzá és próbáljunk meg belépni rajta, ám e helyett valami egészen furcsa történik velünk – az ajtóból előtörő fények megvilágítják a folyosó lámpáit, majd szépen csendben kialszanak. Ez pont elég volt ahhoz, hogy bekapcsoljon bennünk a **„pánik méter"** – ezen érték minimumon tartása közös érdekünk: ha feljebb és feljebb tornázódik Alyssa idegessé, mi több, labilissá válik. Éppen ezért ilyenkor javallott a nyugodt helyek felkeresése, vagy a guggolás alkalmazása. Mint láthatjuk a komornyikok szobájához vezető ajtó zárva van, így más lehetőséget nem látván, kússzunk be a frissen felfedezett kandalló mögötti helyiségbe. Amit a szobor fejéből kiakkumulálhatunk: **szenteltvíz + levélke**. Ez utóbbiban az alábbi jó tanácsok lakoznak: 1 – Locsolj szenteltvizet a támadódra! Részleges bénulást okoz. 2 – Locsolj szenteltvizet a bezárt ajtókra. Így kinyílnak neked.

Mivel limitált űrtartalmú az üvegcse, így sűrű használat esetén sűrűn kell utántöltenünk is. Ezt két helyen tehetjük meg: az olyan korsókból is, amit a földszinten láttunk, illetve az oroszlánfejű szökőkutakból. A nem természetes halállal halt személyek megnyugvást keresnek. Hogy megvédjük magunkat, először az ő sebükre kell, hogy gondunk legyen. Ehhez az úgynevezett **szentimentális tárgyra** lesz szükségünk. Másszunk vissza a folyosóra, majd az imént látott kék jelzésű ajtónál használjunk fel egy adagnyi szenteltvizet. A következő folyosón két zárt ajtót is találhatunk, az egyiket egy misztikus varázslat, a másikat kevésbé misztikus deszkalapok védik. Mivel egyelőre egyik sem használható számunkra, menjünk a folyosó végi ajtóhoz, amire Nancy van írva. Édesanyánk szobája sietős távozásra enged következtetni: az öltözőszekrény tárva-nyitva, a családi fotó is ledöntve hever az asztalon. Ezt mindjárt meg is vizsgálva egy rövid bejátszást láthatunk, melyben Alyssa megtalálja azt a könyvet az ágy takarója alatt, melyben az előbb látott inas képét láthatjuk. Ebben a pillanatban zongoraszó hallatszik a közelből, ám miután megbizonyosodtunk róla, hogy nem a CD lejátszóból szűrődik ki – kicsit bepánikolunk. A különös események sora folytatódik: egy hirtelen villanást látunk, és mintha egy portálon sétálnánk át – egy koszos, kihalt sikátorban találjuk magunkat.

A helyzetet bonyolítja, hogy második világháborús bombázók zúgnak el a fejünk felett, és kőkeményen megszórják az aktuális tartózkodási helyünket. Komoly szerencse, hogy meg tudjuk húzni magunkat, és megúsztuk a légitámadást. Az egyik plakátról megtudhatjuk, hogy 1942-ben járunk Londonban, a kérdés már csak az: hogy kerültünk ide és mi folyik itt? A telefonfülkétől nem messze egy halott testre lehetünk figyelmesek, valamint arra, hogy egy nyitott és üres doboz fekszik mellette. Ebben a pillanatban azonban más is történik: egy szellemalak száll fel a testből és a gyűrűjét követeli. Igyekezzünk távol maradni a lebegő alaktól, annál is inkább, mivel senkinek nem hiányzik egy jókora pánikroham, inkább menjünk és vizsgáljuk át az imént megmozduló telefonfülkét. A benne található **eljegyzési gyűrű** felvétele után használati útmutatót is kapunk ezekhez a szentimentális tárgyakhoz: minden ilyen tárgy a tulajdonosához tartozik, így az ő és a mi lelki békénk érdekében is jobban járunk, ha visszajuttatjuk hozzájuk. Cserébe egyéb, hasznos tárgyakat kaphatunk. Tegyünk is így mi is – és helyezzük bele az **eljegyzési gyűrűt** a dobozába, mire a szellemalak visszatér a testébe. Vegyük fel az utána maradt **sigil kristályt**, és forduljunk be az előttünk lévő utcasarkon. A kútnál utántölthetjük az üvegcsénket, és kimenthetjük az állásunkat, majd belehallgathatunk a lágyan ringatózó zongoraszólamba. A kék jelzéssel ellátott ajtón a már szokásosnak mondható procedúrával juthatunk be: adjunk neki egy adaggal a szenteltvízből. A rakparton egy csillogó tárgyra lehetünk figyelmesek, ez az **arany szökőkút toll**, amit a felső parton fekvő napló mellé helyezve, az itt keringő szellemtől a **láthatatlanság szalagját** kapjuk cserébe. Haladjunk tovább a következő térre, ahol szintén ellenőrizzük le a vízfolyás menti kis részeket, hiszen egy újabb kölnivizes palackot találhatunk. Használjuk a szenteltvizet a Tailor bolt ajtaján és lépjünk be az üzletbe.

Mint láthatjuk: előttünk már járt itt valaki, mert szanaszét hevernek az öltönyök és fogasok az üzletben, valamint össze vannak törve az üvegek. Vegyük fel a lépcső melletti pultról a kölnivizet, majd olvassuk el **apu levelét** a másik asztalnál. Mivel az itteni ajtó belülről lett kulcsra zárva, menjünk fel az emeletre. Az első ajtó utáni folyosón egy újbóli lezárt varázslathoz érünk: elő a szenteltvízzel, adjunk neki! A benti szobában barátságos tűz fogad a kandallóban, melyről egyből megállapíthatjuk, hogy nemrég járt erre valaki. Az ágy melletti éjjeliszekrényről pedig felvehetjük a **piros szekrény kulcsát**. Menjünk vissza a folyosóra, ahonnan jobbra fordulván lépjünk oda a második ajtóhoz ezen a szinten. Csupa vérfolt minden a falon – állapíthatjuk meg –, valamint itt egy zárt ajtó, amit nem tudunk kinyitni. Menjünk le a lépcsőn, és olvassuk el az **újságcikket**, ami a szekrényen pihen. Ebből megtudhatjuk, hogy a 12 éves May Nortont holtan és fej nélkül találták ebben a házban '42 karácsonyán. De hisz az ma van! A testet a család felvigyázója, Jane Stride találta meg. May egyedül élt otthon, amióta édesapja júliusban a frontra távozott. Amint elolvastuk, furcsa zajokra lehetünk figyelmesek a fenti szobából. Egy lány sikítozik, és egy mély hang van a nyomában. Kicsapódik az ajtó, és máris holtan esik ki a vékonyka hang tulajdonosa. Mögüle gólemként emelkedik ki a behemót gyilkos, aki a nevünket mondja! Óriási kalapáccsal a kezében nem nehéz kitalálni, hogy mit szeretne tenni velünk – így hát menekülnünk kell. A bejövő segítő képernyő elmagyarázza, hogy ilyenkor két lehetőségünk is van: a **kitérő** és **elrejtő** helyszínek alkalmazása. Ezek közül a kitérő helyszín csak egyszer használható, mert másodjára már észrevesz minket az üldözőnk, viszont a **rejtekhelyek** akárhányszor. Egyre vigyázzunk csak: ilyenkor tartsuk féken a pánik métert, mert ha túlságosan magas értéket mutatna, Alyssa őrült módjára ront ki a búvóhelyéről, és így felhívja magára a figyelmet. Ezekben az esetekben – amíg rejtőzködünk – használjuk a kölnivizet, vagy más egyéb tárgyakat, amik lejjebb nyomják a Pánik Méter értékét. Villámgyorsan lépjünk oda az újságcikkes asztal mellé és nyissuk ki a barna fiókos szekrényt. **May szobájának kulcsa** lapul benne, ám amíg a gyilkos a nyomunkban van, nem tudunk felfutni a lépcsőn. Tegyünk egy kört – azaz a jobbra lévő ajtón szaladjunk vissza a bejárathoz, fel a lépcsőn, majd a második ajtón benyitva, már ott is teremhetünk May szobája előtt. A kulcsot a zárba illesztve hamar át is vizsgálhatjuk a szobát. Két levélre bukkanhatunk – egy **naplórészletre**, és egy **meghívóra** –, ám elolvasni ez utóbbit már nem lesz időnk, hiszen a gyilkos még mindig a nyomunkban van. Vegyük használatba azt a széket, ami körül a szürke köd forog – ezzel jelzi a program az ilyen esetekben használható tárgyakat – és üssük ki vele a kalapácsos gyilkost. Miután élettelenül terült el a földön, hagyjuk el a területet balra, majd a lépcsőzés után távozzunk a bejáraton.

Csak pár lépést teszünk meg, amikor üldözőnk újból a nyomunkba ered. Fussunk át a szemközti hídon az átjáró felé, majd amikor beértünk a nagy koncertterem kertjébe – követőnk felszívódik. A belépővel a kezünkben bebocsátást nyerhetünk az épületbe. A szemközt lévő recepciónál menthetünk állást, ha gondoljuk, majd jobbra elindulva felvehetünk egy kölnivizes üvegcsét a balkonról. Mivel csak egyetlen ajtó lesz nyitva ez idő tájt, azt kell használnunk. Szaladjunk fel a színpadra, ahol egy kicsit megdermedhetünk a vérrel borított zongorától, valamint a percekkel ezelőtt meggyilkolt May-től. Igen megható egy halott kislányt látni a zongoránál... Sokáig azonban nem érünk rá, hiszen az égből aláhulló kalapácsos ember újból a nyomunkba ered! Fussunk be a függönyök mögé, és rohanjunk egészen a terem végéig. Az itt található **kapcsolóval** leereszthetjük a felső padlózatot, és vele együtt egy hullát is. Mivel a felső padlózatot mindig felfüggesztve kell tartani a kapcsoló melletti tábla szerint, engedjük vissza a rácsot a helyére. Vizsgáljuk át a szerencsétlenül járt holttestet, így egy **jegyzettel** lehetünk gazdagabbak. Ebből a recepció mögötti széfek biztonsági kódját tudhatjuk meg, ami a **„BAD"** kifejezés bepötyögése után nyílik. Igen ám, csakhogy a szekrények számzárasak, nem pedig karakteresek – így le kell fordítanunk azt a számrejtvényt, amit a jegyzetben még találhatunk. A BABE és DEAD szók számkombinációiból kikövetkeztetve, az eredmény **103** lesz. A frissen megszerzett **mester kulccsal** menjünk vissza a koncertterembe és nyissuk ki a bal oldalról nyíló kis ajtót. Fussunk lefelé a duplaajtó felé, majd készüljünk fel, hogy üldözőnk az ajtó mögött settenkedik. Szaladjunk fel a lépcsőn, és bújjunk el a szekrényben, ha szükséges, illetve nyugtassuk magunkat a kölnivízzel. Ha sietünk, a szenteltvízzel még az ajtót is kinyithatjuk. Lépjünk be, majd fussunk át a páholy székei mögött. Le a lépcsőkön, használjuk a lenti ajtót. Fussunk végig a folyosón és nézzünk be a nyitott ajtajú raktárba. A sok hangszer és ruha között csupán egy dologra kell koncentrálnunk: az egyik öltönyben ottfelejtett **gyufás skatulyára**. Mielőtt távoznánk a helyszínről, ismeretlen ismerős barátunk ront ránk, ám aggodalomra semmi ok: az előbbi raktárban található egyik hangszer segítségével szó szerint elhegedülhetjük a nótáját. Miután cserepadra küldtük az idegent, kússzunk át az általa okozott törmelékek alatt, és vegyük fel a **láthatatlanság szalagot**. Szaladjunk vissza a páholyokhoz – át a székek mögött és be az ajtón, ahonnan jöttünk. Menjünk le a lépcsőkön és vissza a folyosóra, ahonnan idejutottunk. Itt a szemközti szürke ajtó mögötti lépcsőn kell felfutnunk, ahol a szekrényről egy újabb kölnivizes palackkal gazdagodhatunk. Újabb lépcsőzés eredményeképp a színpad feletti rácsokra kerültünk, ahol balra elindulva egy kivilágítatlan lámpára lehetünk figyelmesek. A **gyufát** használva hamar bevilágítódik a helyiség, így immáron könnyedén átszambázhatunk a mellettünk látszódó fapallón a középső rácsra. Itt ugyanis egy létfontosságú tárgyat, a **csípőfogót** találhatjuk. Egyensúlyozzunk vissza a lámpához (ha elvesztenénk az stabilitásunkat, csak húzzuk a dőlésünkkel ellentétesen az iránykart, így újra vízszintbe kerülhetünk), majd kezdjünk el pánikolni, hiszen újra itt a kalapácsos gyilkos. De nem csak ő, hanem kedven lepkéi is, akiket ha közel engedünk magunkhoz, könnyen a frász törhet ránk. Kezdjünk el a kijárat irányába haladni – elfutva az üldözőnk mellett –, majd le a lépcsőkön, végül be az oldalsó barna ajtón. A teremből a duplaajtón keresztül juthatunk ki, és már csak a kijárat ajtaját kell kinyitnunk, hogy újra a szabadban legyünk.

Ha üldözne még a bársonyos bariton tulajdonosa, akkor se keseredjünk el – a szabóüzletben találhatunk menedéket magunknak. Miután elmúlt a veszély, térjünk be a hátsó szobába, itt a földszintre, és vágjuk el a csípőfogóval az eddig kinyithatatlan ajtó drótjait. A kandallón árválkodó **faragott dobozkát** kinyitva egy videó-bejátszásban ismerkedhetünk meg a család múltjával, majd tegyük el a **zsebórát**, majd olvassuk el a kalapácsos gyilkos felakasztásáról szóló újságcikket. Állítólag a '41-ben kivégzésre ítélt 32 éves Robert Morris sokáig herregett még a kötélen, anélkül, hogy kilehelte volna a lelkét. Tizenkét, indíték nélküli gyilkosság után sikerült elkapni Hampshire-ben. Miután kiürítettük a dobozt, megszületik az ötlet Alyssa fejében: ha visszajuttatná az órát May-nek, talán megnyugodhatna a lelke. Vegyük fel a székről a **zöld védelmező nyilat**, majd menjünk vissza a koncertterembe. A hídon át balra fordulva feltölthetjük magunkat szenteltvízzel, aztán menthetünk is, ha szeretnénk.

Sledgehammer: első főellenségünk nem lesz nehezebb, mint bármelyik utána következő – hiszen taktikájukban mindegyik ugyanazt a cselt igényli. A betárazott nyílvesszőinkkel ki kell kötni őket a falhoz – így nem tudnak mozogni, s ezáltal könnyebben elbánhatunk velük. Ehhez csak egy kis időre lesz szükségünk, hiszen a Háromszög folyamatos nyomva tartásával feszíthetjük kicsit a húrt – s amikor már tüzes lángcsóva csap ki a végéből, akkor engedjük el. Ehhez persze ki kell figyelnünk az ellenfelünk mozgását, és azon periódusait, amikor erre megfelelő pillanat mutatkozik. 4-5 ilyen felhúzott suhintás után holtan terül el a földön.

Miután átküldtük a lelkét a túlvilágra, a **szerelem lóheréjét** kapjuk. Lépjünk be a koncertterembe és adjuk oda a zongorás lánynak a **zsebórát**. A reakció minden képzeletünket felülmúlja: apa és lánya csodálatos egymásra találását nézhetjük végig. Miután eltávoztak a mennyország irányába, egy hirtelen elsötétülés – és máris az otthoni ágyikóban találjuk magunkat.

SECOND STAGE: JOHN HAIGH (1963)

Régi, ismerős hang szűrődik be az ablakon: Dennis, egy volt iskolatársunk kér bebocsátást a szobánkba. Miután felelevenítettük a régmúlt idők emlékeit, **dick szobájának kulcsát** adja át. Ezt a tegnap reggel távozott jó anyánk adta Dennis-nek. Hagyjuk itt a kissé gyerekes viselkedésű fiút, és menjünk be a lépcsőn, majd nyissunk be az alatta lévő duplaajtón. A jobbra lévő zárt szoba nagyapóé – a frissen szerzett kulccsal immáron bejuthatunk ide is. Az asztalon egy **feljegyzést**, valamint egy **könyvet** találhatunk. Ebben homályos utalásokat találunk az úgynevezett Rooderekre, akik olyan fiatal kislányok, akik egyedül képesek felvenni a harcot a bizonyos Entity-kkel, vagyis a hallhatatlan gonosztevőkkel. Csak nem mi lennénk azok a kiválasztottak? A könyv elolvasása után Dennis ront be, és kér arra: hadd dolgozzunk együtt – valamint figyelmeztet, hogy holnap lesz a születésnapunk. Ez pedig mindketten tudjuk mit jelent: azt a végzetes dátumot, amikor egyedül kell lennünk... Miután elküldjük ellenőrizni az emeletre, menjünk oda a kályhához és vizsgáljuk meg a felette lógó **képkeretet**. Rakjuk el a két **csavart kulcsot**, majd hagyjuk el a szobát. Menjünk vissza a hallba, majd fel a lépcsőn, és be a szemközti ajtón. Balra menjünk át a következő folyosóra, ahol az immáron kéken pulzáló jelet lelocsolva egy szellem kerül elő. Lépjünk be a fürdőszobába, és használjuk a kölnivizet a csontvázon. Az előbb előkerült lélek ezáltal el is távozik – jutalmunk pedig egy **sigil stone** lesz. Menjünk Nancy szobájába a folyosó végén, és nézzük meg a kandalló feletti leesett kép mögötti újabb képet: az óra 3:00-t mutat. Lépjünk a sarokban álló toronyórához, és használjuk a két csavart kulcsot. Mivel itt 3:05 van, nekünk pedig 3:00 kell, át kell állítanunk az időt. A balra történő kulcsfordítással 40 percnyit mehetünk vissza az időben, míg ha jobbra fordítjuk, 25-öt előre. A megoldás tehát: L, R, L R, R – vagyis: Balra, Jobbra, Balra, Jobbra, Jobbra. Egy titkos ajtó nyílik ki az óra mellett, amit ne habozzunk használni! Olvassuk el az asztalon lévő **jegyzetet** a teleportokról, majd locsoljunk kettőt a földre a szenteltvízzel, pontosan a **nagy jel** közepére. Lépjünk bele a frissen feltárult portálba, és máris kint találhatjuk magunkat az utcán. Dél felé induljunk – ki a konténerek közül – és vegyük fel rögtön jobbra a kölnivizes palackot, majd a szemközti forrásnál menthetünk, ha gondoljuk. Lent a kukánál elolvashatunk egy **újságcikket** egy anya és fia tragédiájáról '63 őszén. A vak asszony gyilkosa elvitte a szemeket, és a játékkészítő fiúval együtt savval teli tartályba helyezte őket. A rendőrség keresi a gyanúsítottat, hiszen pár nappal a tragédia előtt ismeretlen látogatójuk akadt... Induljunk el a rács mellett északra, ahol egy **plüssmaci** hever a földön. Miután felvettük, osonjunk el a szellem mellett és siessünk az autóhoz. Tegyük a mackót a csomagtartóba és vegyük fel jutalomként a **sigil stone**-t. Menjünk be a házba.

Forduljunk be a folyosón – itt összefuthatunk Alberttel, aki egy bottal és egy csengővel készül távozni a házból, majd tovább haladva benyithatunk az anyja szobájába, ahol érdekes körülmények között fordul fel a szoba. Majd vele együtt mi is. Miután a folyosón találjuk magunkat, egy szellem száll elő a falból. Kezdjünk el futni északi irányba, fel a lépcsőkön, végül be az ajtón. Olvassuk el **Albert naplóját** az asztalon, majd fordítsuk a szekrényen álló **holdvirágot** a Hold felé a festményen (Észak – North). Eltolódik az ágy, amivel egy lejárat tárulkozik fel az alattunk lévő szobába. Másszunk le a létrán és vegyük fel az asztalról a **fél nyakéket** és a **konyha kulcsát**. Menjünk ki folyosóra, majd kezdjünk el a lépcső felé haladni újra, ám ahelyett, hogy felszaladnánk rajta, térjünk be az eddig elzárt konyhába. Olvassuk el a **fotós srác jegyzeteit** egy bizonyos John Haighről (aka savas gyilkos), majd ki az utcára. Itt menjünk a pálya eleje felé, és rakjuk a kukából kilógó kéz kezébe a **fél medálunkat**. Az itt kószáló lélek megnyugszik, mi pedig egy **láthatatlanság szalaggal** gazdagodunk. Menjünk a kúthoz utántölteni, mire tulajdon anyánkat láthatjuk feltűnni. Sajnos amilyen gyorsan fel, úgy olyan gyorsan el is tűnt – mindössze csak egy **kulcs** marad hátra, amit ne habozzunk felvenni. Használjuk a portált és térjünk vissza a házunkba. Menjünk le egészen a földszintig, ahol nagypapi szobájában, az asztalfiókját kinyitva egy újabb **feljegyzéssel**, valamint egy **fura maszkkal** leszünk gazdagabbak. Ezt akasszuk a falra, hogy kinyissunk vele egy titkos szobát. Itt a polcról, a könyvek közül, egy **zöld nyilat** vehetünk fel, a sárga dobozból az asztalon pedig egy **filmet** és egy **jegyzetet** találhatunk. Ez utóbbi végigvezet minket családunk Rooder hagyományain: tehát mi is alkalmasak vagyunk erre a megtisztelő feladatra! Menjünk fel az emeletre, Nancy szobájába, és a teleporttal teleportáljunk vissza a múltba. Itt be a konyhába a hátsó bejáraton, majd a filmet a halott srác gépébe helyezve két **fényképpel** lehetünk gazdagabbak. Az egyiken a gyilkosságról készült homályos kép, a másikon egy ajtó és egy titkos **gomb** látható. Talán itt van a házban? Menjünk vissza a folyosóra és vizsgáljuk meg az egyetlen zárva lévő ajtót a ház végében. Nini, a falon ott a festmény és mögötte a gomb! Nyissuk ki vele az ajtót, majd menjünk hátra a kertbe. Töltsük fel magunkat a kútnál és/vagy mentsünk egyet, majd fel a lépcsőn. Az első ajtó zárva lesz, így ezzel ne is próbálkozzunk, viszont annál inkább a másodikkal! Bent, egy kis animáció keretében ismerkedhetünk meg a következő gyilkossal: íme, hogyan lehet kiirtani egy boldog családot! Vegyük fel a polcról a **savas kloridot**, ezzel kis időt nyerhetünk, ugyanis szénné ég a barátunk tőle. Menjünk vissza a szobába, vegyük fel a földről a **láthatatlanság szalagot**, majd a hátsó szobából a **szerszámosláda kulcsát**. Ki az ajtón, majd a lépcsőn lemenve vissza a házba. Ha a lépcső irányába fordulnánk, ne lepődjünk meg egy heveny szívrohamon, vagy a savas gyilkoson (a klotyóban elbújhatunk, ha nagyon rosszra fordulna a helyzet)... Fent a szobában a piros dobozból a szerszámosláda kulcsával egy újabb kulcsot – méghozzá a **csőt** – vehetünk ki. Ha esetleg követne a szerencsétlen, a létrán keresztül a lenti szobába juthatunk. Itt a **poroltó** használatával egy időre megszabadulhatunk tőle. Irány a hátsó kert, ahol a lépcsőn fel, majd a másik oldalon lemászva a vízfolyásban

megpillanthatunk egy **sálat.** Talán a kedves anyukáé volt? A sikátor végében egy **piros csavarra** lehetünk figyelmesek. Kezelésbe véve a csőkulccsal leállíthatjuk az itt forgó ventillátorok egyikét. Másszunk át a túloldalra, majd lépjünk be a piros ajtón. A lépcsőn lemászva az első ajtó mögött találhatunk mentési lehetőséget, egy **levelet**, és egy kölnivizes palackot. Ha éppen a nyomunkban lenne a gyilkos, az elektromos dróttal csintalankodhatunk egy keveset... Folytassuk a csatorna felfedezését, majd a lépcső mellett a fal mellé szorulva oldalazzunk el a fapalánkokig. A feladat: ne essünk bele a vízbe – se a kicsi, se a nagy palánkokról. A rossz hír: úgyis bele fogunk. Miután kiúsztunk, és velünk együtt a hulla is, adjuk oda neki a levelet – cserébe egy **vakító nyilat** kapunk. Veselkedjünk neki újra a palánkos történetnek, mindig a hosszúakon lépkedjünk, mert a rövidek leszakadnak alattunk. Az utolsónál pedig ugyan rezeg a léc, de lendületből nem lehet probléma a **kendő** összeszedése. Persze ok nincs sok az örömre – pánik van: itt a sósavas ember! Fussunk le a rácsos ajtóig, majd ezt kinyitva menjünk vissza a pince bejáratához. Fel a lépcsőn – és újabb „bossz fájt" elé állunk.

Corroder: a savas fickó sem nehezebb, mint bármely más. Legyőzése utáni jutalmunk a **bátorság lóheréje**.

Másszunk vissza a ventillátoron keresztül, fel a lépcsőn, le a másik oldalán, majd be a házba. Itt az első ajtón balra feladhatjuk a kendőt a néninek, és a fiával együtt boldogan távozhatnak az örök vadászmezőkre. Mi pedig a következő pályára.

THIRD STAGE: HAROLD POWELL (1667)

Anim következik: az intróból megismert idegen a túlvilágra visz minket magával, majd elmondja, hogy két óra múlva 15 évesek leszünk, és eggyé válunk vele. Ja, mellékesen megemlíti anyánk halálát, amit személyesen is megnézhetünk, ha nem hiszünk neki. Egyenest a poklok poklára küld minket... Vegyük fel a kölnivizes üvegcsét a startponttól balra, majd északon négykézlábra ereszkedve átjuthatunk a csatornarendszerbe. Itt a szemközti lépcső utáni létrán másszunk fel, majd ezen az oldalon maradva menjünk be a lenti ajtón. Mentsünk, ha szükségesnek érezzük, majd vegyük fel a **dolgozók kulcsát** az asztalról. Jegyezzük meg, hogy az akvárium mögé elbújhatunk – ez még nagyon jól fog jönni a későbbiekben. Menjünk vissza a folyosóra, ám amint elindulnánk valamerre, egy pszichopata őrült ered a nyomunkba. Két lehetőséged van: visszamész elbújni az előző szobában, vagy egy kört téve a rácsokon, bemész a mögötte lévő szobába a frissen megszerzett kulcsoddal. Bárhogy is döntesz, előbb-utóbb a hosszú folyosó végén találod magad, ahol fuss le a lépcsőn. A lift melletti rácsnál egy **sigil stone**-t, valamint egy **karbantartó kézikönyvet** találsz. Vissza a lépcsőn, majd be a liftbe, ahol célozzuk be a **B1** emeletet. A lift mellől egy **láthatatlanság szalaggal** gazdagodhatunk, míg a lépcső aljában egy beépített szekrényt találunk 1 pár **gumikesztyűvel**. Vissza a lifthez: irány a **B2**-es szint. Itt a lenti dobozok közül az egyikből egy **feszítővassal** gyarapodhatunk, és ha esetleg üldözne a gyilkosunk, a hordóknál nyerhetünk egy kis időt. Menjünk vissza a lifttel a **B3**-as szintre, majd végig a hosszú folyosón, és jobbra a feszítővassal nyissuk fel a lejáratot. Másszunk le a létrán, és olvassuk el a **csontváz jegyzeteit**. Vegyük fel a **szemüveget** a dombról, majd adjuk vissza a jogos tulajdonosának – a csontváznak. Cserébe **mágneskártyát** kapunk. Menjünk vissza a liftes folyosóra, és a lifttel szembeni falon nyissuk ki a szürke szekrényt. Vegyünk fel **kesztyűt** a műveletekhez, ugyanis operálni fogunk! Az áram helyreállításához használjuk a nálunk lévő segédletet, vagy az alábbi megoldó-képletet:

U. Left – L. Right
Middle – L. Left
U. Right – Middle

Ez nagyjából annyit takar, hogy a bal felső vezetéket a jobb alsóhoz kell kötni, a fenti középsőt a lenti bal alsóhoz, végül a jobb felsőt a lenti középsőhöz. A művelet végén láthatjuk, hogy kigyullad egy másik táblán a fény, tehát bekapcsoltuk az áramot! Menjünk a **B1**-es szintre, ahol a lenti körforgóban bekapcsolhatjuk a folyosó végi **kártyaleolvasót** is. Szaladjunk is oda, és lépjünk a szobába a mágneskártyánkkal. Mentsünk, ha gondoljuk, majd vegyük fel a **repellant nyilat**, és menjünk fel a lépcsőn. A folyosókon végigszaladva ismerős helyszínt vélhetünk felfedezni – hisz ez a tulajdon házunk. De mit keresnek az ajándékaink szanaszét a folyosókon? És miért van a szobánkon anyánk neve? Menjünk ki a hallba, majd le a lépcsőn. Megrázó bejátszás következik, melyben nem csak a gyerekkorunkat eleveníthetjük fel egy csöppet, hanem egy eddig nem látott családi konfliktust is: drága nagyapánk szóváltásba keveredik édesapánkkal, aminek egy fejbe állított fejsze lett a végeredménye. Igazság? Fikció? Nincs időnk gondolkodni a kérdésen, hiszen a mészáros jelenik meg, és hív ki egy aprócska kis küzdelemre.

Viszont félbe marad a dolog, mert miután azt hihetnénk, hogy legyőztük, elsüllyeszt minket a földben. Az izgalmas térutazás után egy temetőben találjuk magunkat, ahol nagyapó egy újabb jegyzetéből megtudhatjuk: tényleg ő volt apánk gyilkosa. Hátunk mögött egy kút (mentési lehetőséggel), jobbra tőlünk pedig egy színpad szerepel szellemekkel. Az áldozat lelke szól hozzánk, akit egy Entity öld még meg nagyon régen. Vegyük fel a kölnivizet, majd menjünk fel északra a kezdőponttól. Használjuk a teleportot a szokásos metódusban – kettő löttyintés – és máris a temető egy másik részében találjuk magunkat. Ködös. Nagyon ködös idő szállt ránk, ezzel kicsit fokozva az amúgy egyre laposodó hangulatot. Kisvártatva egy autóhoz érünk. Na meg a gyilkoshoz. Egy kifejezést jegyezzünk meg jól: az **eljegyzés rítusa**. Ezzel a címmel találhatunk **naplót** a kocsi mellett. A házban elbújhatunk a gyilkos elől. Az ágyon találhatunk kölnivizet, és az Entity-k könyvének harmadik fejezetét. Ebből megtudhatjuk, hogy 1655-ben Harold Powell walesi favágó született. 17 évesen elvette feleségül a fogadós lányát Emily Dickins-t, majd lemészárolta egy baltával. Azt hiszem innentől kezdve nem kérdéses, hogy kivel állunk szemben. Mentsünk és töltsünk vizet, ha gondoljuk, majd vissza a kocsihoz, ahol balra kezdjünk el futni. Itt három oszlop lesz majd a közelben, három-három oroszlánnal. A lényeg az, hogy a szemük számának növekvő sorrendjében kezdjük megnyomni a szájukban lévő gombokat. Először tehát az egyszeműjét a kertben jobbra, majd a ház melletti kétszeműét – végül a kertből balra a háromszeműét. A kert közepén trónoló állványzatról a szenteltvíz alkalmazása után felvehetjük az **árnyékok iránytűjét**. Térjünk vissza a portálhoz (ahonnan idejöttünk) – azaz egyenest után fussunk balra. A startponttól induljunk déli irányban, és használjuk az újabb portált. Fuss le a lépcsőn, és balra indulj el, majd felfelé, a sárga sírterembe. Vedd fel a **zöld nyilat** időközben, majd emeld ki a **sea rooder stone**-t a sírból. Vidd vissza a kezdőponthoz és rakd le a fal melletti tartóba. Most menj be a szemközt lévő sírboltba, és emeld el az **earth rooder stone**-t, majd vidd az előbbi, sárga terembe, és rakd a sírra. 1 szellemet kipipálhatunk. Menj a jobb oldali kamrába, ahol a **sky rooder stone**-t kell felvenned és elvinned a felső, piros terembe. A második szellem is eltűnt. Menjünk a kezdőponthoz és az ide helyezett **sea rooder stone**-nal menjünk a jobb oldali, kék sírboltba. Behelyezve a koporsóba, az utolsó kósza lélekkel is jót tettünk, így kinyílt a teleport mögötti fal. Menjünk hát oda, és vegyük fel a **világosság iránytűjét**. Térj vissza a teleporttal a kezdőponthoz, majd gyalogolj fel a sírokhoz. A bal oldali oszlopba nyilván az **árnyékok iránytűjét**, míg a jobb oldaliba a **világosságét** kell helyeznünk, hogy átléphessünk a frissen megnyílt átjárón. Fussunk végig a kis peremen, majd le a barlangba. Itt láthatunk egy falfestményt, mely arról árulkodik, hogy egy 15 éves Rooder szívét megenni Entity-vé válást jelent. Vegyük fel a frissen megjelent öreg **rooder nyilat**, majd kezdjünk el futni visszafelé. Annál is inkább, hiszen a leszakadó szikladarabok között igen csak laviroznunk kell, hogy ne haljunk szörnyet. A vissza-teleportálás után, a jól megszokott boss fight következik.

Chooper: legyőzése utáni jutalmunk, a **remény lóheréje** lesz. Egyetlen dologra figyeljünk, amikor vele küzdünk: a bumerángként követő fejszéje egy ideig komoly fejfájást okozhat, de aztán abbahagyja a ránk tapadást, ha elég messzire kerültünk tőle.

Siker esetén sétáljunk oda a szellemekhez, és nézzük végig, mint nyerik el a lelki üdvösséget. A megható jelent után anyu jelenik meg, ám a játék eleje óta kísértő idegen rabolja el, mielőtt még bármit is tehetnénk. Ekkor jelenik meg Dennis, és ajánlja fel, hogy segít nekünk megoldani az ügyet, és kiszabadítani édesanyánkat.

FOURTH STAGE: RALPH ÉS JEMIMA

Az erdőből az alagúton keresztül jutunk a városba, ahol a kórház ablakából integető alakban Dennis felfedezné véli 6 hónapra Afrikába utazott nővérét. Miután bent lelepleződik a trükk, és az ollós kettős elragadja őt tőlünk, vegyük fel az asztalkáról **anya fényképét és dennis levelét** a földről. Távozzunk a duplaajtón, a recepció irányába, majd vegyük fel a kölnivizet a kanapéról. Adjuk oda a halottnak a hordágyon a fényképet, így egy **láthatatlanság szalaggal** gazdagodhatunk. A pultról felvehetjük az „A" jelzésű kulcsot, valamint menthetünk, és feltölthetjük magunkat szenteltvízzel. A duplaajtón keresztül menjünk vissza a körterembe, majd távozzunk annak a hátsó kijáratán. Mivel a folyosón minden ajtó zárva, menjünk fel a lépcsőn. Jegyezzük meg, hogy a mosdóban elbújhatunk, majd lépjünk be a tőle balra lévő szobába. Az ágy melletti résen másszunk át a szomszédos helyiségbe, majd az éjjeliszekrényről vegyük fel a **nagyítót**. Mivel a kijárat zárva, térjünk vissza az előző szobába, majd ki a folyosóra. A tükröt megvizsgálva érdekes jelenségre lehetünk figyelmesek: mögöttünk van az ollós gyilkos! Használjuk a nagyítót – mire a tükör másik oldalán találjuk magunkat. Menjünk be a jobbra található szobába és vegyük fel a **kilépőengedélyt** a székről. Vissza a folyosóra, ahol a lenti ajtót használva ismét egy kúszásos feladat elé állunk: a szemközti szobába csak így juthatunk be. Itt a szenteltvízzel kinyitott szekrényben egy kölnivizes palackot találhatunk. Menjünk vissza a folyosóra, majd mivel csak egyetlen szoba van már hátra (amiben menteni tudunk), lépcsőzzünk le egy újabb emeletet. A kanapéról vegyük fel a **gyermeket ábrázoló fényképet**. Menjünk be a folyosó végi mosdóba, és vegyük fel a „C" jelű kulcsot. Menjünk vissza az emeletre, majd át a tükrön, végül az első ajtón be balra. Itt egy bezárt ember naplójába olvashatunk bele – úgyhogy adjuk is oda neki a **kilépőcédulát**, és vegyük el a **sigil stone**-t. Menjünk vissza a játék legelejére, ahol Dennist elrabolták, innen tehát: le a lépcsőn, végül be a kis ajtón balra. Adjuk oda a fényképet a gyerekről a földön heverő hullának: jutalmunk egy **zöld nyíl**. Vissza az emeletre és be az első jobbra nyíló ajtón a mosdó után. Át a repedésen, majd a szekrényből a zsebünkben a „B" kulcs. Vissza a repedésen, ki a folyosón, majd a szemközti kódkulcsos ajtón a **három kulcsot használva** egy teleportszobába érkezünk. Két löttyintés, és máris a szabadban vagyunk újra!

Fussunk el a fákig, ahol nagypapi jegyzeteiből kiolvashatunk egy nevet: Lord Burrough. Tán' ő lenne az ismeretlen idegen? Hamarosan minden kiderül. A lábunk előtt heverő kölnivizes üvegcsét se hagyjuk itt árválkodni, majd miután tankoltunk és mentettünk az oroszlánfejes forrásnál – igyekezzünk a kastély irányába. A nyomunkban loholó gyilkossal ne nagyon törődjünk, inkább locsoljuk meg a bejárat ajtaját, hogy bebocsátást nyerjünk. A hatalmas méretű helyiségből szedegessük össze a fal mellett elszórt **nyilakat**, majd nyissunk be a bal oldalon lévő ajtón. A lépcső tetején ugyan ismét az egyik hadonászós alakba futunk, ám egy kis kölnivíz megteszi a hatását, hogy lelassítsuk – mi pedig időben rákészülhessünk a fogadására a lépcsők tetején. Miután alánk zuhant a szerencsétlenül járt üldözőnk, olvassuk el a halott személy **feljegyzéseit**. Bizonyos Ralph és Jemima neveket említ, valamint gyilkosságokat – ám egyelőre nem tudunk mit kezdeni az információkkal. Menjünk vissza a hallba, és most a jobbra lévő ajtón menjünk be. A lépcsőket megmászva arra lehetünk figyelmesek, hogy egy óriási szakadék választ el minket a túloldaltól – ám még mielőtt pánikba esnénk, gondolkodjunk. A sasszemű szemlélők kiszúrhatták, hogy a folyosó jobb oldali részéből hiányzik egy darabka, ami a szabadba néz. A peremet megvizsgálva viszont láthatjuk, hogy egy 15 éves lányka számára bőven van itt még hely. Oldalazzunk át tehát a túloldalra (a vízköpők alatt ügyesen hajoljunk le), majd mivel az itteni ajtó zárva találtatik, folytassuk a fal mellé lapulós technikánkat a következő kiugróig. Itt a laza szellőzőcsatornát záróló rudak arrébbmozgatásával máris szabad utat nyertünk a konyháig. Mivel nem sokáig nézelődhetünk szabadon, azt hiszem evidens segítségnek tűnik a **sütőt** használni, mint likvidálási tényezőt. A hamut a tűzre dobva a kislapát segítségével felvehetjük a kemence hátuljából az „A" jelű **címerpajzsot**, míg a sütőből egy **elszenesedett koponyát** halászhatunk ki. Ez utóbbit a játék elején található halottnak kell majd visszajuttatnunk. A kis átkötő folyosó után az étkezőben találjuk magunkat, ahol tápolhatunk és menthetünk, valamint az asztali gyertyát a helyére mozgatva, felemelhetjük a két **vízöntő szobrot**. Az egyikbe máris behelyezhetjük a frissen szerzett címerpajzsunkat. Folytassuk a következő szobában a keresgélést. A könyvtár egyik asztalán **Dick újabb jegyzeteibe** pillanthatunk bele, arról szólank, hogy miként keresi Lord Burrough kastélyát, és hogyan próbál meg segíteni nekünk, mielőtt bekövetkezne a 15. születésnapunk. Vegyük fel a kölnivizet az asztalról, majd távozzunk az ajtón keresztül. Lépjünk ki a várfal oldalára, és oldalazzunk el a balra található beugróig, majd az átjárót használva vegyük fel az „N" jelű **pajzsot** a falról. Térjünk vissza a szobros helyiségbe, és tegyük a szemközti szobor talapzatába friss szerzeményünket, majd távozzunk a frissen feltárult ajtón. A folyosó után egy érdekes termen haladhatunk át, telis-tele páncélos lovagokkal, ám egyenlőre a cél az utánuk lévő szoba: a Lord Burrough festményét ábrázoló terem. Olvassuk el a família históriáját, és lepődjünk meg a konklúziókon jól: úgy látszik beleszülettünk a jóba... Vegyük fel a „D" címerpajzsot, majd a kivetítő-vászon alatt található **gombbal** hívjuk be a **kötáblát**, amibe ezt bele is helyezhetjük. Egy halk kattanás jelzi, ha kinyílt a bejárati ajtó.

Menjünk vissza az előző terembe, ahol lényeges változásokra lehetünk figyelmesek: feléledtek az őrök. Mivel legyintésük halálos, így két dolgot tehetünk: őrült módjára koncentrálunk, vagy elkezdjük felhasználni az idáig gyűjtögetett **sigil** kristályokat, amik felezik a ránk mért sebesülés mértékét. A cél amúgy a következő lenne: az alattunk lévő barlangrendszerbe való bejutás, ahol Dennis-t tartják fogva az elrablói. Elsőként használjuk a tőlünk **balra eső szobrot**, mely mint lift funkcionál, és lent az ajtón keresztül áthaladva liftezzünk vissza a másik szoborral. A következő cél a bal alsó sarokban lévő szobor legyen, majd lent a **láthatatlanság szalag** felvétele után, egy ajtót kell kinyitnunk és visszaliftezünk a páncélosokhoz. Már csak egy út van: a jobb alsó szobor felfedezése: ám itt már nincs több ajtó, csak egy **kar** – ami a Dennis-hez vezető folyosót nyitja. Szaladjunk végig, amíg még nyitva a lehetőség, és lépjünk be az ajtón. Játéktörténeti poénnak lehetünk fül és szemtanúi **(!)** – ezért már megérte eljutnunk idáig, majd miután beszakadt alattunk a lépcsőzet, olvassuk el az ajtó előtt heverő újabb **könyvecskét**. A következő helyszín Dick szobája, ahol a hátsó szekrénynél található **rajzunkkal** nyithatjuk ki a továbbjutást jelentő könyvespolcot. Másszunk fel a létrán – így újra a kivetítős terembe jutunk. Egy korrekt kis animáció keretében láthatunk mi minden földi jót: vérfürdőt, lelepleződő nagyapót – most már csak Dennis-t kéne megmentenünk, meg magunkat. Ehhez menjünk vissza az ajtóhoz, és újból át a lovagos termen. Természetesen ismét a jobb alsó szoborliftet kell majd alkalmaznunk – lent pedig a **kapcsolót**. Visszafutva a két ollós gyilkoshoz kezdetét veszi az újabb főellenség-harc.

Scissorwoman és Scissorman: ezúttal ketten lesznek majd ellenünk – igaz, csak egymás után. Legyőzésük pedig egyáltalán nem lesz ördöngösség, mindössze arra figyeljünk, hogy ne engedjük magunkhoz túl közel őket, valamint hogy a speciális támadásaikkor elég messze legyünk tőlük. Figyeljünk még az eltűnni képes csajszira – akkor nem lesz baj.

FIFTH STAGE: LORD BURROUGH

Az ötödik, s egyben utolsó pálya már igazán nem tud meglepetésekkel szolgálni, s hál' Istennek nem is fog sokáig tartani... Mindösszesen fel kell futnunk a lépcsőn, majd a **kötél segítségével** felhúzódzkodnunk az óratoronyba. Itt a fogaskerekek alatt négykézláb kell átkúsznunk a túloldalra, majd miután mentettünk egyet – menjünk ki az ajtón. Balkéz felé esik az a **kapcsoló**, amit majd meg kell húznunk – ehhez azonban előbb alá kell másznunk a szobornak. Hatására kinyílik egy ajtó, valamint eltolódik egy szobor az előbbi helyszínen: így mikor visszamásztunk, már csak az **újabb kar** meghúzása vár ránk, hogy felmászhassunk a létrán. Az ajtó mögött egy újabb szerkezet megmászása vár ránk, majd miután végigrohantunk a fogaskerekeken, kapaszkodjunk fel a felfelé tartón, és várjuk az utolsó nagy harcot.

Lord Burrough: végre egy kis változatosság a játékban. A talán leginkább kimunkált harcot természetesen maga a főellenfél kapta – ennek köszönhetően idegőrlő és hosszadalmas menetre tessenek felkészíteni magukat. A lényeg az állandó mozgás! Ellenfelünk ugyanis két dolgot fog tenni velünk: lila golyóbisokkal fog dobálózni, valamint piros vérfoltokkal színesíti a padlózatot. Míg előbbi „csupán" láncra ver minket, és bekorlátozza mozgásterünket, utóbbi nagy massza jó pár másodpercre magával ragad, és nem enged mozognunk. A lila gömböknek pedig megvan az az aljas tulajdonsága, hogy ha 3 db-ot bekapunk egymás után, akkor máris készülhetünk egy állásbetöltésre, hiszen olyan varázslatot kapunk a nyakunkba, hogy még a Final Fantasy VIII summon-szörnyei is elmehetnének szabadságra. Szóval vigyázzunk, amikor egy lila kört formál a kezével, és „Go to Hell" jelszavakat ordibál – azonnali hatállyal térjünk ki balra, vagy jobbra a horizontjából. Miután elsuhant mellettünk a golyóbis, húzzuk fel íjunkat és pörköljünk neki oda jól. Nem lesz egyszerű menet, mert viszonylag elég hólyagosra kell nyomkodni a kezed, mire legyőzöd, másrészt pedig két energiacsíkja is van – tehát szinte kétszer kell legyőzni. Segítségképpen használd a felhalmozott nyílkészletedet, valamint a lehető legnagyobb nyugalmadat. A cél: sosem szabad közel engedned magadhoz, mert akkor még inkább megsebez, a közeli támadásaival. A legyőzése után még egy pillanatra maradjunk a koncentráció közelében, hiszen tennünk kell egy félkört az óratorony tetején, és a sárga folyadékkal beitatott koponyákkal nyerhetjük meg végleg a játékot.

A stáblista után kapunk egy összesített pontszámot (jómagam szerény 22 000 pontot szereztem) és egy mentési lehetőséget, mellyel Alyssa szobájának szekrényét is ki tudjuk majd nyitni, a házunkban elrejtett kulccsal. Ez egy átöltözési lehetőség (5 új ruha), de a szörnyek és játékmenet is sokkal nehezebb lesz. Aki érez elég késztetést, hogy így is végigvigye, annak sok kitartást kívánok – ám, hogy eléggé lineáris a történet, sajnos kevésbé tudott motiválni minderre. A vége-főcím meglepően szép lett – ha másért nem is, de ezért megérte végigjátszani.

Happy End.

bp

INDIANA JONES AND THE EMPEROR'S TOMB (XBOX)VÉGIGJÁTSZÁS (2. RÉSZ)

ISTANBUL

A leírás első felétől eltérően itt az egyes szinteken megoldandó nehezebb feladatokra fogok csak koncentrálni, és mivel – mint azt már észrevehettétek – a játék folyamán bejárandó útvonal nagyjából lineáris, ezért a konkrét utat közölni nem minden esetben fogom. Ha eddig eljutottatok különösebb meglepetés már úgysem érhet benneteket.

Instanbul Breakout: miután Mei Ying kisasszony meggyőzött titeket, hogy nincs jobb dolgotok, mint a tükör harmadik darabjának megszerzése, a szabadulást, és a bemelegítő bunyót követően mielőbb szerezzetek kardot. A lépcső aljánál vegyétek fel a gránátot, a kapuval szemben, illetve az attól balra található őrszemet kínáljátok is meg vele, majd a kapuval szemben lévő falon másszatok fel. Az ajtón túl a dulakodást követően újra a régi díszben köszönthetjük Indy-t. Vissza az iménti bejárathoz, az ostorra már nagy szükség volt a lámpán történő átlendüléshez. Irány tovább egyenesen, pár saller és a kis közjáték után robbantsátok fel a gépágyúst, majd magatok álljatok a fegyver mögé. Ne csak a két közvetlenül, hanem a jobb hátsó ablaknál támadó fegyverest is kínáljátok, majd miután a golyózápor megtette jótékony hatását, menjetek le a lépcsőn, tovább egészen az állványokig. Mei Ying is besegít a haramiák leküzdésébe, az ajtón túl a nagyobb állványra, majd onnan a lánckötélre átugorva érhetitek el a párkányt. A falhoz lapulva másszatok át a peremen, és bár elsőre ijesztő, de a szemben lévő állványzatot kell célba vennetek. Ha végigugráltatok a pallókon, a kupolánál lökjétek le a ládát, minek hatására lifteztek picit, majd ha a tériszonyotok már elmúlt, csússzatok le a fenti póznán a korbács hathatós segítségével. Két arab könyörög fogai kiveréséért, majd a főépület irányában felállított állványzaton felkapaszkodva, a lökdösődést követően másszatok be az ablakon.

The Secret of the Mosque – Part 1: miután Indy hangot adott a náci archeológiai munkálatokkal szemben érzett ellenszenvének, az ablak melletti első fordulóban lendüljetek át a két lámpán, majd miután – készülve arra, hogy a végén lendülni kell – lecsúsztatok a lejtőn, vegyétek fel a hátsó sarokban található medikitet és lőszert. Szem nem maradhat szárazon, hiszen két katonát lökhettek a mélybe, ezt követően a bal oldalon a falhoz lapulva mászhattok át a mélység felett, az ajtótól balra. Micsoda izgalmak: az arabus és két segítőtársa megannyi kitűnő német ólmot emésszen fel, majd a roskadozó asztalról tömjétek tele készleteiteket. A két lefele vezető lépcsőforduló után át kell ugrálnotok a lámpákon, ügyelve arra, hogy lehetőség szerint ne a vízben kössetek ki, és ebben még az úszni nem tudó barna bőrűek sem képesek megakadályozni titeket. Ha elbénáztátok, és a vízben landoltok, a cápatámadásra tekintettel gyors tempóban ússzatok a kivilágított platform melletti kisebb kiszögellésre, és a létra / fal kombinációkon át menjetek vissza a kiindulási pontra, újra próbálkozni. A harmadik átlendülési pont nagyon ki van számolva, pontosan álljatok be elé, úgy ugorjatok be a folyosóra. Ezen jobbra egy kemény, géppityuval kínálandó öttagú egység székel, akik leginkább a folyosó ellenkező végén alkalmazható, és egyben a továbbjutás útját megnyitó robbanószert rejtegetnek.

The Secret of the Mosque – Part 2: induláskor mindjárt szemben átbukfencezhettek egy gyönyörű leletért, majd kint két kellemetlenkedő fickó állja az utatok – egy ideig. A terembe való belépésetekkor balra található állványzat tetejéről lendüljetek át a szembe találhatóra, onnan pedig bármennyire is nehezetekre esik ugorjatok át az ez utóbbival szemben találhatóra. Menjetek be az ajtón, a peremen kapaszkodjatok fel, át a felső ajtón irány vissza a terem, annak kiugró végéről ugorjatok át a szembe található ajtóig. Lendüljetek át a lámpán, be a hipnotizáló mintázattal borított falú folyosóra, amelynek végén, kis energiaveszteség árán ereszkedjetek alá. Vagy három őrrel kell felvennetek a harcot, plusz a lifttel érkező további kettővel is. Ha szükséges töltsétek fel az energiátokat, és induljatok fel a lifttel. Rohanjatok be a daru belsejébe, és emeljétek fel a hatalmas kőfejet (jobb kar daru mozgatása, A emelés, B kilépés) és irányítsátok egyenesen a repedés fölé. Két náci köt belétek, miután elszámoltattátok őket, másszatok fel a daru karjának a végére. Innen simán átlendülhettek a kőfejre, ami egy jóakarótoknak köszönhetően leszakad…

The Sunken Palace: ússzatok az induláskor veletek szemben található platformra, vegyétek magatokhoz az oxigéntankot. A platform túloldalán ereszkedjetek alá, a boltíves kapun ússzatok keresztül, irány balra, majd a kőkéznél jobbra kimászhattok a vízből, egy lépcsőhöz jutva. Fussatok el a szemben elhelyezkedő kis házig, a vereségből sosem okuló tisztnek húzzátok el a nótáját, bent pedig vegyétek fel a szigonypuskát és a medikitet, de mindenek előtt a térképet. A hátsó bejárattól nem messze – a fal mögött – falikút van, az elülső bejáratától jobbra a víz alatt viszont egy szép kör alakú építmény mellett nehézbúvárok védenek egy pár robbanószert, jobb dolguk nem lévén. Ha elég gyorsak vagytok, kis energiaveszteség mellett felszedhetitek ezeket, jobb nem kínlódni a nyílpuskával. Szenvedjétek vissza magatokat a kiindulási pontra, ahol – micsoda véletlen – meg van rogyva egy oszlop. Robbantsátok fel természetesen, majd az eldőlt oszlopot mintegy hídként alkalmazva ugráljatok át az első két kampóig. Ne várakozzatok sokat, ugráljatok át ezeken a falig, onnan pedig át a következő kampón keresztül a doboz tetejére. A kötelet nyessétek el; ugye megérte? A daruval emeljétek fel a kőfejet, és zúzzátok be vele a jobb oldali falat. A keletkezett résen másszatok be, a darut átölelő úton keresztül megközelítve azt. A hátsó lépcsőn felmenve menjetek egészen a bejárathoz közel, itt átlendülhettek a szemközti platformra, onnan pedig az olajzöld ajtóhoz, azaz a kijárathoz.

The Gates of Neptune: egy apró figyelmetlenség folytán számomra ez a pályaszakasz okozta a játék folyamán a legtöbb fejtörést, pedig mint látni fogjátok nincs benne semmi ördöngösség. Induláskor vessétek magatokat a vízbe, a bal oldali víz alatti ív alatt ússzatok át, ezt követően ha feljöttök a felszínre, láthatjátok, hogy bal oldalon fel tudtok mászni egy alacsonyabb platformra. Ha kimásztatok rá, forduljatok meg, már láthatjátok is a halfejet, amelyen át kell lendülnötök. A peremen menjetek körbe, és mivel elfogy, pottyanjatok le a platformra. Óvatosan ugorjatok át a reflektor felé néző jobb oldali kiszögellésre, és másszatok körbe a lámpa mellett a falon úgy, hogy az előbbi halfejjel szemben álljatok meg. Ugorjatok a fej irányába, onnan pedig kétszer jobbra. A falra történő felmászás után másszátok meg a lépcsőt, ugorjatok be a kapuhoz, és egy L alakú folyosó végén megtaláljátok az első keresett tárgyat, a Wine Coin-t. Hogy is van ez? Ja, itt a térkép! Egész jól lehet rajta tájékozódni. Pompás! Szálljatok vízre ismételten, következő célpont a Seahorse Coin. A cápákra ügyelve, a halfej alatt beúszva találtok egy nagy lámpát, emellett van egy lépcső. Ha megmásztátok ugorjatok, majd pedig lendüljetek át a falig, ahol bekukkantva egy elszeparált „vizesblokkot" találtok: a bal oldalon meghitt tábortűz ég, ahova a bal hátsó – egyébként felrobbantandó – oszlopon keresztül küzdjétek fel magatokat. Itt két említésre sem érdemes, vérszegény őr áll az utatokba, nem tudják megakadályozni, hogy elcsenjetek a robbanószerek közül kettő adagot. Robbantsátok fel az előbbi meggyengült oszlopot, mögötte Seahorse Coin vár rátok. A tábortűznél vegyétek birtokba az utolsó TNT-t is, mellyel először az ajtón bemenve a zárt téren belül megtalálható, jobb oldali repedt falat amortizáljátok le, mögötte falikút. Álljatok úgy, hogy a tűz a jobb oldalatokon legyen, arccal a megrogyott oszlopsor fele. No oda kell átugrálnotok a bal oldalon leledző platformokról, majd ha átmásztatok a ledőlt oszlopon, be kell robbantanotok a falat a Trident Coin reményében. Vissza a kúttól nem messze van egy kötél, amelytől balra a távolban hatalmas barlangbejárat ásít: ide kell átugrálnotok körbe úgy, hogy útközben pár kézigránátos arabust likvidáltok. A barlangbejáraton túl pompás kapu, a térkép által jelzett helyről pedig, mélyen a víz alatt Kraken Coin, illetve vérszomjas cápa várakozik. Ha megvan, irány a kapu, a coinokat a rájuk vésett jeleknek megfelelően elhelyezve, a négy kereket pedig elforgatva feltárul a hatalmas ajtó.

The Fall of the Sea King: ugorjatok be a vízbe, lehetőleg nagyjából középen. A víz alatt jobbra egy folyosóra bukkanhattok. Ha kimásztatok a vízből, menjetek fel a lépcsőkön, a háromlyukú víztározó jobboldali utolsó elemével szemben egy kerékkel elzárhatjátok a főteremben a jobb oldali zuhatagot. A megmaradt vízesésnél kiálló oszlopon visszamászhattok a kiindulási helyetekre, de előtte vegyétek magatokhoz a két robbanószerkezetet a szobor lába alól, amelynek a jobb bokáját máris gyengítsétek meg egy detonációval. A támadó nehézbúvárok egyébként gránátot érdemelnek, vegyétek az irányt a kiindulási pont felé, majd a jobb oldalon, az elzárt vízesésnél ugráljatok el addig, amíg szembe nem kerültök a szobor szigonyával. Ezen átlendülve be tudtok kerülni a szobor mögé, ahol egyébként egy kút is van. A szobor fenekénél idézzetek elő egy hatalmas „szelet" a detonátorral. :) A vízesésnél kiálló csonka oszlopra is fel lehet mászni, onnan ugorjatok át a zuhatag mellé, majd az indával beszőtt falat megmászva rohanjatok be a szobor feje mögé. Elő azzal az ostorral, az átlendülés során meglökitek a szobrot, ami megteszi jótékony hatását.

The Kraken's Lair: emlékezetes, cseles szakasz. Egy hatalmas tintahal akar kifogni rajtatok. A pálya bal oldalán juthattok egy teljességgel felesleges Super Speargunhoz, és az összesen négy robbanószerkezethez, melyeket a boss jobb és bal oldalán található két oszlopon kell elhelyezni - oldalanként kettőt. A taktika a következő: mivel a főnök nem enged a repedt oszlopok közelébe, ezért meg kell várni, míg kilő rátok jó pár vörös kis medúzát. Ezek közül majd' egy sorozatot engedjetek magatokra tapadni, így nem tud ellökni a vízárammal a tintahal, és el tudjátok helyezni az egyes szerkezeteket. A többit próbáljátok kikerülni, mivel ha túl sok tapad rátok az elég nagy baj: odavonszolhatnak a hatalmas csápok közé, vagy éppen a mélyben tartva fulladásos állapotot idézhetnek elő. A fegyverrel megpróbálkozhattok szétcsapni a gerinctelenek közt, de jobban jártok, ha inkább a sebességre koncentráltok, azaz arra, hogy egy adag medúzával egyszerre két bombát helyeztek el. Bosszantó pályaszakasz, őszintén bevallom, hogy másodszorra nem estem neki…azért ne anyázzatok! Mindenesetre ha kész a halpép, akkor meg is van a tükör harmadik darabja. Az átvezető után irány Hong Kong.

HONG-KONG

Egy roppant rövid, de akciódús pálya a Hong-Kong-i. A játék első FPS szakasza itt található meg, ez tehát a korábban már említett, teljesen valószerűtlen riksás üldözés.

The Golden Lotus: Mei Ying kisasszony letámadását nem nézhetitek tétlenül, ahány ellenség, annyi szék törjön, azonnali halált okozva. Ha végeztetek, a bárpult mellett az ajtón túl somfordáljatok le a lépcsőn, és szemben másszatok fel két sor létrán. Mint láthatjátok Mei nagy bajban van, úgyhogy igyekezzetek. Újabb létra, az ajtó mögött kardos úriember, a dobozokban pedig az ezen a szakaszon szinte elengedhetetlen Iron Skin potion. Fogyasszátok egészséggel. A szürke ajtó mögött lépcső vezet lefele, a változatosság kedvéért utána viszont a piros ajtó mögött menjetek be. A folyosón szépen körbe kell menni, az egyes beugróban számtalan kivégzendő ellenségeket találhattok, használjatok székeket. Van azért más is, pl. Tai-Tsu Mask is, de a lényeg, hogy a folyosó végén balra lent végre falikút van felszerelve. Lent az átvezetőben mutatott, a jobb sárkányszobor melletti kart húzzátok meg, és menjetek be a színpad mögé. A fegyveres összetűzést követően másszátok meg a létrát, fent pedig lendüljetek át a két kötélen, be a kétszárnyas ajtóig.

The Golden Lotus – Part 2: hirtelen Getaway deja-vu, de az út olyannyira lineáris, hogy az már bűn. Törtessetek rendületlenül, ne sajnáljátok a lőszert, viszont a nyitott ajtókon nézzetek be: az alagsorban medikit és Longshan Idol az ajándék. A kétszárnyas ajtón túl a hong-kongi utcák tátongnak…

The Streets of Hong-Kong: Wu Han úrnak köszönhetően a szélnél is sebesebben haladtok egy kopott riksával. Belső nézetből kell két pályán keresztül lőnötök a motorosokat és az autósokat, akik persze nem tudnak utolérni titeket, hisz hintóval vagytok. Elég vicces, no mindegy… :) Azt azért nem bocsátom meg a készítőknek, hogy automatán becélozza az ellenséget a dobtáras géppuska, mivel így értelmetlenül könnyűvé tették a dolgunkat. A szakasz végén megcsodálhatjuk, ahogy kedves náci barátunk, von Beck egy meglehetősen barátságtalan kis szigetre cipeli Mei-t, leendő barátnőnket. Érdemes tehát tovább küzdeni.

PENG LAI LAGOON, JADE WIND

Szépek a kilátások, Marshal Kai rosszhírű kastélyát kellene kitűzni célul, amit csak a hegyekben lévő náci bázison keresztül van módunk megközelíteni, egy felvonórendszeren át. Ugorjunk hát neki.

The Secret of Peng Lai Lagoon – Part 1: az első két célobjektum a nyúlfarknyi átvezetőben látható. Először ússzatok a lenti tengeralattjáróroncshoz, majd az ott felvett TNT-t helyezzétek a bal oldali kiugrón tanyázó nehézbúvár melletti leamortizálódott falhoz. Ússzatok be a résen, keressétek meg a zsebkendőnyi szigetet, amin egy reflektor és egy fa van. Ha sikerült, és nem végeztétek cápaeledelként, vegyétek fel a dobozból a medikitet, majd pattanjatok át a kötéllel a kis szigetre. Bármennyire is távolinak tűnik, irány a kis kiugró, onnan pedig az ostorral dupla lendület véve az épület. Tanítsátok móresre a fritzeket, és menjetek be az ajtón.

The Secret of Peng Lai Lagoon – Part 2: irány fel jobbra a lépcsőn, a géppuskafészek mögé. Szórjátok meg a kellemetlenkedő nácikat bőségesen, de ügyeljetek a pontos célzásra, mivel magatok is könnyen prédává válhattok. Dolgotok végeztével vessétek át magatokat a párkányon, és a folyosó végén forduljatok jobbra. Ha kiértetek a daruhoz, lóhalálában ugráljatok le a jobb oldali lépcsőzetes platformokon, a kerítésen belül tegyétek el láb alól az őrszolgálatot. A kis ház lőszert rejt, ha felvettétek, menjetek fel a lifttel az emeletre, ahol újabb bunyóban lesz részetek. Poroljátok le magatokat, másszatok fel a létrán az építmény legtetejére, ahol egy pózna vár arra, hogy lecsússzatok rajta, az ostor nem éppen rendeltetésszerű alkalmazásával. A landolást követően osszatok le megannyi pofont a srácoknak, rúgjátok szét a dobozokat, figyelmetek a kis házikót se kerülje el. Futás a daru vezérlőtermébe, az intro megmutatja, hogy a daru kosarát – a felemelést követően – hova kell belőni. A talán már szokásosnak mondható módon másszátok meg a daru karját, lendüljetek át az ostorral a kosárba, onnan pedig az ajtóhoz. Necces, de nem elérhetetlen. Ha leestetek, a kis ház felőli oldalon vissza tudtok jutni a daruhoz, újbóli próbálkozás céljából. Nem feltételezem senkiről, hogy nem jönne rá, de az ajtót a karral nyitjátok ki…

Iron Cross: intenzív kis szakasz a következő, lángszórós urakkal, tehát Indy papának nem véletlenül vannak rossz előérzetei. A kulcsszó a sebesség. Futás fel a lépcsőn, suhanjatok el az iroda mellett, ismét lépcső, majd az ezzel párhuzamos, lépcső aljánál menjetek be a helyiségbe a géppisztolyért. Útközben két srác várja a biztos halált. Menjetek vissza a lépcsőn, ugorjatok be a szemben lévő riasztó (Warnung felirat) mellett jobbra található ajtón, fel az emeletre. Látványos halál az ablakon kiugrás, tanítsátok hát meg repülni a bámészkodót, az asztalról meg kapjátok fel a tekercset. Magatok is a kitört ablakon át vegyétek az irányt, guruljatok le egészen a legalsó szintre, ahol egy kétszárnyas ajtó van. Ha jól számoltam összesen öt katonát kell likvidálnotok és két lángszóróst. Ne sajnáljátok a lőszert, kemény kis menetté válhat a játszma, ha egyszerre többen támadnak! A csónak mellett van a kijárat, az ajtó nyitásának alapfeltétele a katonák kivégzése, valamint – ha be van kapcsolva- a riasztó semlegesítése.

THE MEETING

Kibújt a szög a zsákból, a Kulturális Miniszter Úr komoly vaskeresztes kapcsolatokkal rendelkezik, bár viszonyuk nem nevezhető éppen felhőtlennek.

The U-Boat Base – Part 1: amint azt észrevehettétek, szép átmenetesen, de egyre jobban nehezebbé válik az előrejutás. Az ajtón túl riasztó, mellette lépcső, melyet másszatok meg. A szemben lévő kétszárnyas ajtón kell majd átküzdeni magatokat, de előtte az ezen a szinten lébecoló alakokat zúzzátok le. Nem lesz könnyű, mivel lángszórós arcok is tiszteletüket teszik, a bal oldali szobában felszedhető géppuska azonban jobb belátásra térítheti őket. Ha a riasztó megszólal, azonnal kapcsoljátok ki, mert csak ha szól nem mehettek majd tovább. A dupla ajtón túl vegyetek egy jobbost, és a lépcső végén ismét jobbra menjetek ki a placcra. A géppuskafészek lesz egy ideig a pihenőhelyetek, pompás tömegmészárlás helyszíneként fog szolgálni a gyárudvar. Riasztó kikapcs, a jobb szobában gránát, a bal oldalon a teherautó platóján medikit, illetve a földön lévő dobozban lőszer. Ha kedvetekre betáraztatok, másszatok fel a létrán, majd a teherautó platójáról ugorjatok a kis épület tetejére. Ha bemásztatok a tetőn, húzzátok meg a kart, aminek hatására a tetőn elfojtásra kerül a gőz, szabaddá téve az utat a tengeralattjáró-bázis bejáratához.

The U-Boat Base – Part 2: egyszerű a pálya, itt is az a legfontosabb, hogy a riasztó minél kevesebbszer, illetve ha már megszólalt minél rövidebb ideig szóljon. Annyi német lesz, hogy nem győzitek majd számolni, nem is sorolom fel őket részletesen. Kezdetben másszatok fel a létrán, és a jobb oldali folyosó végén lévő karral aktiváljátok a darut. Menjetek a folyosó másik végére, és lendüljetek át az ostorral a darun, egészen a túloldali folyosóra. Bal oldalon lent a szobában makulátlan egyenruha, öltsétek hamar magatokra, és lendüljetek vissza a túloldalra. A lényeg, hogy lent lehet átmenni a pálya kijáratához, le a lépcsőn, majd át a tengeralattjáró pallóján. Nem győzöm hangsúlyozni, hogy a következő pályára tovább-

jutni csak abban az esetben lehetséges, ha a riasztó nem szól. Véleményem szerint ellesztek itt egy darabig, jó bunyót kívánok! :)

PENG LAI MOUNTAINS

A hegyekbe vezető út meglehetősen rögös lesz, úgyhogy fújjátok ki magatokat a rövid motoros úton.

The High Road to Peng Lai: nincs mese, orvul üssétek le kedves motoros barátotokat, és a tőle elcsent gránáttal kínáljátok meg a melléképületből kifele tartó két őrszemet. Az épületben húzzátok meg a falon a kart, mire kinyílik az egyik redőny. A dobozokra történő felmászást követően egy csapóajtón keresztül vezet az utatok. Szemben egy szeletelésre kiválóan alkalmas ventilátor, amelyet nem ártana üzemen kívül helyezni. Pattanjatok hát be gyorsan a jobb oldali szobába, melynek a mellékhelyiségében van a pörgettyű kapcsolója. Ha hatástalanítottátok, egy szegény, de szívós ördögöt kell lebirkóznotok, aki álmában sem gondolta volna, hogy saját fegyvere által fog elveszni. A szoba ablakával szemben egy kapcsoló, ezt is aktiválva átlendülhettek az ostorral a ventilátorhoz. Megjegyzem ha időtök engedi másszatok le a raktárba a leletért (Zhad Mo Rhyton) azon a csapóajtón keresztül, amelynek le van tépve a fedele. No szóval a ventilátor egy eléggé szemét dolog, mert csak az elsőt sikerült inaktiválni, kettőn keresztül kell lendülni tigrisugrásban. A második után egy negyvenöt fokos lejtőn fogtok lecsúszni, melynek pontban a legvégén ugorjatok át a szellőzőperemére. Ha túl korán ugrotok irány a pálya eleje, amúgy meg mehettek tovább egyenesen, el a jobb oldali szeletelő mellett, átugorva a meredélyen át egészen a folyosó végéig. Itt finoman szólva is nagy a huzat, álljatok óvatosan a T elágazás végére, és ha elkezd fújni a légáramlat, azonnal fussatok előre, át a szemközti folyosóhoz, különben megint csak ismételhetitek újra az egészet. A szellőző további része egy pár elágazásból álló, könnyedén átlátható labirintus, végén egy csapóajtóval. Ugorjatok be a szobába, és menjetek ki keresztül a nagy kétszárnyas ajtón.

The Infiltration: a most következő szakaszon először is áram alá kell helyezni a felvonórendszert, ami nem is olyan egyszerű feladat, mint azt elsőre gondolhatjátok. A jobb oldali vezérlőteremben hiába is húzzátok meg a kart nincs áram. Ne érdekeljen különösebben a két akadékoskodó tiszt, zúzzátok le őket és menjetek egy szinttel lejjebb, ahol a rég várt medikit rejtőzködik. A gondolával szembeni bejárat mögött a jó pár dobozt rúgjátok ízzé-porrá, menjetek fel a lépcsőn, hagyjátok el a szobát. A ventillátornak hol máshol, mint a lehető legmesszebb – azaz ahol jelenleg álltok – van a vezérlője, lőjétek is le gondolkodás nélkül. Irány fel a vaspallón, amelynek a végén a dobozról egy láncon átlendülhettek az imént leállított ventilátorhoz. A szellőző ellenkező végén lendüljetek át a fémpallóra, ott pedig pofozzátok fel az őrszemet. A következő mutatvány valószínűleg sokak gyomrát meg fogja fekúdni, a palló végén jobbra kétszeres lendülettel kell átevickélni a túloldalra. Nem egyszerű mutatvány, de nem lehetetlen megcsinálni. Ha megvoltatok, menjetek le a vezérlőterembe, át az ajtón, helyezzétek áram alá a generátort, és induljatok le a hátsó lépcsőn, ahol bőséges adag medikit található. Ha kimentek az ajtón, egy árammal átjárt labirintuson keresztül kell átjutnotok a terem jobb végében található ajtóhoz, mondanom sem kell három vagy négy úriember próbál megakadályozni titeket útközben. Irány fel a jobb oldali kétszárnyas ajtón túli lépcsősoron, csodák-csodájára a gondola indítótерménél találjátok magatokat. Ha beüzemeltétek az eszközt, két hullajelölt megpróbál még alkalmatlankodni, rövid úton intézzétek el őket, és menjetek be a gondolába.

Terror at 2000 feet: légicsapás várható, tehát ne tétlenkedjetek! Szökkenjetek át a veletek párhuzamosan haladó felvonóba, pofozzátok fel az erőspistákat, ezután vegyétek fel a pozíciót a gépágyú mögött. Hirtelen mennyi vadászgép jelent meg, mi? Az egész német haderőnek nem volt ennyi a két világháború alatt… Sebaj, a hangulat megvan, a szokásos FPS nézetből osszátok le a gépeket, ügyelvén arra, hogy a gondola rongálódását mutató csík ne fogyjon el teljesen, hisz ekkor leszakad, és ugorhattok neki elölről a feladat teljesítésének. Kitartás, a bázis olyan hozzávetőlegesen hat-nyolc percnyi távolságra van a kezdőponttól. Nem is olyan kevés ez a pár perc, mi? :)

The Airbase: rögtön kezdéskor törjétek le a kezét a riasztót piszkáló tiszteknek, valamint az ezek leverése után sietve berohanó két újabb őrnek is. Remélem nem feledkeztetek meg az alapelvről, a riasztó sose berregjen! Ha a piszkos munkát elvégeztétek, irány a gondola menetirányától balra lévő beugró, egy újabb őr a célpont, aki az előbbi lövöldözésből és verekedésből persze mit sem hallott. Ha legyűrtétek, a zöld lámpa alatti karral nyissátok fel a rolót, a lépcsőn két szerencsétlen fut egyenesen az öklötökbe. Másszátok meg a lépcsőket, irány a konténer teteje a dobozokon keresztül. A konténerről ugorjatok a kis épület tetejére, ami nyitott. Bent négy – egyébiránt elég harcias – nácit kell megruháznotok, lehetőség szerint a nagyobb helyiségben. Poroljátok le magatokat, és menjetek az irattartók melletti ajtón át a nyitott térbe, ahol az ismételt csihi-puhit követően lehetőségetek nyílik a hátsó ajtón át a második gondolához egy fokkal közelebb kerülni.

Ascent to Adventure: lassan beindulni látszik az igazi kaland, de ehhez be kellene valahogyan mászni a második felvonóba. A kétszárnyas ajtónál bohóckodó két kiöregedett tisztet üssétek ki hamar, majd fussatok ki a gépágyúhoz. A felszállásra készülő vadászok könnyű prédát jelentenek, már amennyiben megfelelően céloztok. Csak nem kapkodni! Ha nincs több gép, forduljatok vissza az ajtóhoz, ezzel a tűzerővel nem számolt a két péppé lövendő úr. Menjetek az ajtóhoz, és annak bal oldalán ugráljatok át a másik gépágyúhoz. Vegyétek fel a pozíciót, a fal felé fordulva: a hamarosan megérkező lángszórósnak nem lesz több alkalma használni pecsenyesütőjét. Az ajtón túl, a folyosó végén lift, mellyel lezötyögve tömegverekedésbe illő jelenetek főszereplőivé váltok. A két őr gazdagon megszór titeket gránáttal, a lángszóróst szemmel tartva ezért előbb velük végezzetek. Ha megvoltatok velük, nincs más dolgotok, mint a gondolát beindítani a kapcsolóval – ott, ahonnan indulni fog –, és megvárni, amíg az megérkezik. Időközben újabb erősítést kell elszórakoztatnotok, ügyelve különösen arra, hogy gránátot is alkalmazhatnak a srácok. Ha megérkezett a gondola szálljatok be, és a rövid FPS részt követően készüljetek a befejező pályákra, vagyis az igazi kalandra.

[D a e]
suffocation@freemail.hu

XENOSAGA: DER WILLE ZUR MACHT - AMI A TESZTBŐL KIMARADT!

● Kezdjük a menüben az Itemmel. Rengeteg cucc lehet nálad, szerencsére nincs korlátozva mennyi. Mivel boltok ritkán vannak, lehetőleg rengeteg feltámasztást vegyél! Ez komoly, én 50-et vittem, mondván úgyis elég lesz a következő boltig. Hát nem lett elég, egy főellenségnél ezt bizony csúnyán megszívtam. Tehát a játék nehéz, úgyhogy készülj sok Revive-val!

● Ahogy azt már korábban írtam, a harcok után négyfajta tapasztalati pontot kapsz. Az első a sima Exp, ami ha elér egy bizonyos mennyiséget, szintet lépsz. Természetesen szintlépéssel lehet igazán dinamikusan fejlődni. A másik három pont az EPts, a TPts és az SPts.

● Fontos, hogy harcok alatt az EPts-ből kapott mennyiséget lehet fokozni! Például ha egy ellenfelet Hi-Critical támadással ölsz meg, több pontot is kaphatsz! Ezt rögtön kiírja a játék, azaz a Hi-Critical felirat után megjelenik egy szorzó. Ennyivel több pontot kapsz a harc után.

● Mindegyik szörny allergiás egy bizonyos támadásra (Négyzetre vagy Körre). Amelyikre érzékeny azzal támadd, akkor nagy az esélye a Hi-Criticalnak!

● Az EPts azért különlegesen fontos, mert általában abból kapsz a legkevesebbet és ezért, illetve a fejlesztésnél betöltött szerepe miatt nagyon fontos!

Tehát megkaptad a három fajta pontot, vegyük sorrendbe mit lehet vele kezdeni! haladjunk a menüben látható sorrend szerint.

● Az első mindjárt az Ether. Ezek varázslatok, kiemelt jelentőségük van. A fejlesztésükhöz EPts-re van szükség. Nézzük mi történik, ha a menüben rá állsz az Etherre és X-et nyomsz. A Use-zal használhatsz mágiákat – pld. gyógyítás. A Settel beállíthatod, hogy melyik varázslat legyen használatban. Nem lehet ugyanis végtelen mennyiségű varázslatot használatba helyezni, csak maximum tizenkettőt mindenkinek. Ez később lesz fontos, mert el kell döntened, mit használsz és mit nem. A Use EPts-szel kezdheted a fejlesztést. Ha rányomsz egy a FFX-hez hasonló képernyőre, illetve táblára kerülsz. A varázslatokat a képernyő bal oldalán láthatod. A nevük mellett a pontszám arra utal, hogy mennyi pont kell egy új mágia kifejlesztéséhez. Nyomd meg a Kört, bejön két fontos opció. Az Evlove-val tudsz kifejleszteni újabb mágiákat. Általában választhatsz többféle közül. Arra ügyelj, hogy egyre több pontba fognak kerülni a fejlesztések, tehát igyekezz változatosan előhívni varázslatokat. A táblán nem csak egy irányba lehet haladni, hanem tulajdonképpen akármerre, párhuzamosan több irányba is. Ahhoz azonban, hogy az igazán erős varázslatokat el tudd érni, sok pont kell! A második dolog itt az Transfer, mellyel varázslatokat tudsz átadni más embereidnek. Ez is EPts-be kerül. Egy átadott varázslatot továbbadni már nem lehet. Viszont így akár mindenkit fel lehet szerelni egy varázslattal, mert akitől adod a mágiát, annak megmarad, és tőle továbbra is tudsz átadni! Ez nagyon fontos! Mindenkit gyógyító varázslattal például minden emberedet szereld fel, Shionnak lesz ilyen mágiája. Ne felejtsd el használatba tenni a Settel az újakat! A cserélgetés akkor is jól jön, amikor megadott csapattal kell menni, és nem válthatsz embereket, ilyenkor adj varázslatokat, annak akinek szüksége van rá. Gyűjtsd az EPts-t és az azt növelő cuccokat, ne használd el, csak vész esetben!

● A második pont a Tech Attack. Ennek fejlesztéséhez TPts kell. Sokat kapsz belőle, de sok mindenre elmegy majd. A TA-kat a Settel állíthatod be a gombokra. Öt illetve 10 szintenként fejlődnek ki újak. Erre mindjárt vissza is térek, előtte azonban lássuk mit kezdhetsz a TPts-sel itt. Mindegyik TA-t három szinten fejlesztheted. Ez a Tech, a Speed, és a Wait. A Tech-kel az erejét növelheted egy TA-nek. A Speed fejlesztésével, ha eléred a maximumot, a Settel ráteheted egy gombra a TA-t! Azaz onnantól kezdve elég lesz 4 AP egy TA megcsinálásához, csupán a megfelelő gombot kell lenyomnod (a Háromszög vagy Négyzet, attól függ, melyikre teszel egy TA-t, javaslom, hogy a legerősebbeket fejleszd és tedd őket gombokra), aztán a Körrel jöhet is a záró támadás. A harmadik pont a Wait, bevallom fogalmam sincs mi lehet, annyi minden közül erre az egyre nem jöttem rá. Az biztos, hogy nem kell túl sok pont a fejlesztéséhez, tehát kezdd azzal a fejlesztést! :)

● A TA-k alatt megnézheted, hogy hányszor használtad őket, és hány ellenfelet nyírtál ki velük.

● A harmadik lehetőség a Skills. Itt az Extracttal fejleszthetsz különféle a karakteredet védő dolgokat – pld. immunitás különféle támadások (altatás, mérgezés, lassítás stb.) ellen. Fontos, hogy itt a Settel csak maximum 3-at lehet használatba tenni. Érdemes ám őket fejleszteni ennek ellenére, mert néhány harcban nagy szükség lehet rájuk. Ezeket is mindegyik karakternek ki kell fejleszteni, de mindegyikük ugyanazokkal a fejleszthető Skills-ekkel rendelkezik. Majd el felejtettem, a Skills-ek fejlesztéséhez SPts pont kell!

● A következő pont a Characters. Az Equippel tehetsz fel cuccokat. Az első a fegyver. Shionnak és Jr.-nak a fegyveren kívül lőszer is van felszerelve. Ez nem fogy el ha felszereled, de erősíti a karaktert. A fegyveren kívül három cuccot lehet feltenni. Érdekes, hogy itt a már kifejlesztett Skills-ekből is tehetsz fel dolgokat! A karaktered részletesebb fejlesztéséhez TPts-re van szükség. Növelheted a TPts-sel a HP-t, EP-t. Az STR-t (erő), Vitality-t, az EATK-ot (Ether varázslatok erőssége), az EDEF-fet (Ether varázslatok elleni védelem), DEX-t (pontosság a melléütések – Miss – ellen) és a EVA-t (ütés elleni védelem, azaz nagyobb eséllyel csinálnak Miss-t az ellenfelek) lehet itt még növelni a TPts-sel. No ezért kell ebből olyan sok. Ez ugyanis igencsak nagy mennyiség. Szintlépéssel ugyanis nagyon lassan lehet csak fejlődni, tehát így kell pótolni, ami hiányzik az erős karakterekhez. Persze a végtelenségig nem növelhető, mivel minden értéknek van egy maximuma, ami fölé nem lehet menni sajnos.

● Az AGWS maradt még a fejleszthető dolgok közül. KOS-MOS és Ziggy kivételével mindenkinek lehet AGWS-e. Ők ketten plusz fegyvert kaptak ehelyett. A robotodat az Equippel lehet felszerelni. A fejlesztés az AGWS függő, de azért lássunk általános jellemzőket. Mindegyik robot teste több részre oszlik. Az első az R-Arm, azaz a jobb kar. Itt tehetsz a jobb oldal különböző részeire cuccot. A második a L-Arm, ahol a bal oldal részeit szerelheted fel. Azt ne felejtsd el, hogy a lőfegyverek mellé tegyél lőszert is, ha nincs, akkor azt a fegyvert ne szereld fel. A lőszer nem fogy ki, olyan cucc, mint a többi, de kell! Igyekezz változatosan felszerelni a robotokat. Azaz adj nekik egyenes arányosságban lőfegyvert, kardot, és valami nehézfegyvert, mondjuk rakétavetőt. Ez azért kell, mert mindegyik ellenfél ellen más válik be! A fegyvereken kívül három darab egyéb cuccot és kiegészítőt is fel lehet tenni! AGWS cuccokat nehéz vásárolni, úgyhogy amikor teheted, vegyél azokból is! Fontos tovább, hogy cserélgetheted a pilótákat (a Pilot opcióval), azaz akinek mondjuk az elején nincs AGWS-e, annak adhatsz, ilyen lesz MOMO. Ez akkor, jó mikor majd megadott emberekkel kell menned.

● A Battle Formationben, a Formation opcióval beállíthatod, ki-hol álljon harcban, azaz elöl vagy hátul. A Replace-szel válthatsz embert, szinte bárhol és bármikor. Kivétel, amikor történet szerint kell bizonyos csapattal menni. Shiont is ki lehet venni a csapatból, ne feledd!

Fontos szerepet tölt be az úgynevezett UMN. Ez Shion számítógépe, tehát csak akkor használható, ha ő is a csapatban van! Többféle dolgot találsz itt.

● Kezdjük a Maillel, ahol a beérkezett leveleket nézheted át. Kapsz belőlük bőven, természetesen e-mailekre kell gondolni. Általában a harci rendszerről, később a történetről és egyéb érdekességekről kapsz tájékoztatókat. Még poénok is jönnek, pld. a Namco-tól, hogy megjelent az Ace Combat új része. Egy kis reklám :)

● A második menü a Data Base. Itt a Gnosis pontot választva áttanulmányozhatod az eddigi összes olyan szörnyet, melyekkel összehozott a sors. Ha korábban a Scope-pal az adatait is megnézted, akkor az is itt lesz, így érdemes mindegyik szörnyet kivizsgálni. A másik pont a Keywords. Itt kb. 250 féle dologról olvashatsz infókat. Történet, harc, különféle rövidítések jelentései, érdekességek, a játékban látható, hallható motívumok idéztek eredete, egyszóval mindenről lehet itt érdeklődni. A tesztből kimaradt, de nem csak irodalmi vonatkozása van a játéknak, hisz nagy fizikusok (Einstein) és pszichológusok (Erik Erikson) elméleteit és munkáit is felhasználták bizonyos dogok magyarázatául. Nagyszerű! Ezt a menüt még az is tanulmányozhatja, aki nem játszik a játékkal mert rengeteg információ tartalma van. Új infó majd a történet előre haladtával jön elő.

● A Plug-In Module csak arról ad tájékoztatót, hogy milyen verziójú a UMN.

● A végére hagytam a legfontosabbat, az EVS-t (Enviromantal Simulator). A játékmenet és a történet miatt lehetetlen lenne visszamenni bizonyos, már bejárt helyszínekre. Ezért találták ki ezt a szimulátort. Ezzel ugyanis az összes bejárt labirintusba, helyszínre (azokra ahova másképp már nem lehetne visszajutni) el lehet látogatni. Ahhoz, hogy ezt elérd, keresned kell egy olyan sárga mentőhelyet, melynek tetején kék színben az EVS felirat pompázik. Lépj az UMN-be, majd válaszd az EVS-t. Ott válaszd ki, mit akarsz újra felfedezni, és már mehetsz is. Annak ellenére, hogy csak szimulátor, az összes olyan cuccot felveheted, amit előzőleg otthagytál! Sőt lesznek olyan szörnyek és ellenfelek, melyek csak itt tűnnek fel. Olyan ellenségek is lesznek itt, mint a FFVII-ben a Weapon-ök!

Veres Miki
veresmiki@576.hu

PRIMAL (PS2) VÉGIGJÁTSZÁS - FOLYTATÁS

MÉG MINDIG SOLUM

Nem vagyok valami nagy Primal fanatikus, avagy nem én fenyegettem meg a főszerkesztő urat, hogy én folytathassam a leírást, hanem ő kért meg rá. Természetesen beleegyeztem, mivel alapból jószívű vagyok, valamint mert az apám, azon kívül szereti a Hellacopterst (Copters rulez!)...;) Szóval álljunk is neki.

Kedvenc Martinunk ott hagyta abba, hogy a Renci szólt neki, mert betelt az oldal, és mert lapzárta volt éppen. Ebből kiindulva akár le is mehetnénk az alagsorba, ahol a padló beszakadt a köcsögöktől. Kövessük szépen a gusztusosan szétmázolt vércsíkot (Scree-t irgalmatlanul pofán fogom vágni, ha megint elfelejt követni...), egészen a teremig, amiben egy, már szétmállott test is fog tartozni az elfolyt életnedűhöz. A villogó szempárokkal ugyanúgy ne törődjünk, mint az elágazás jobbos szárnyával, mivel előbbi gazdái elmenekülnek a fény hatására, utóbbi pedig csak zsákutca. Nyomás előre! Végig a kanyargós folyosón (ajtóval nem kell törődni, járunk majd még erre), be a nagy terembe, ahol kisebb fogadóbizottság is vár majd ránk. Van itt egy ezüstös ajtó, egyelőre ne törődj vele, de jegyezd meg. Van pár őr is, őket ne jegyezd meg, de törődj velük...vigyázz, nehogy keverd az információkat! ;) A csata végeztével nézz körül! Két ráccsal zárt út van. A **kicsi** rácsos ajtó nem érdekes (később fogjuk használni), de a **nagy** már annál inkább. Emeljétek fel közösen a kaput, aztán uzsgyi befele! Hoppá... A duplaszárnyas ajtó zárva. Akkor talán forduljunk is vissza...sokáig azonban nem jutunk, mert egy földrengés hatására meg kell állnunk, közben meg látjuk, ahogy egy oszlop betöri a zárt bejáratot. Esetleg kukkantsunk be, ha már elkutyagoltunk idáig. Nyomás jobbra, le a lépcsőn, be a trónterembe, ahol egy **kulccsal** leszünk gazdagabbak (nagy, sárga, csillog...nem fogod eltéveszteni), na meg egy kővel, amit engedjünk át törpe barátunknak, ha már nagyon rinyál érte. Szedj fel mindent, majd távozz...azaz csak távoznál, mert meglátogat minket szeretett királynőnk, persze hűséges követei kíséretében. Diskurálás után rossz szokás szerint távozik, de pribékjeit a nyakunkon hagyja. Mivel gondolom, hogy te sem akarod hallgatni a morgásukat, röfögésüket, intézd el mindet. Remélhetőleg felszedtél idáig minden kristályt, mert lehet, hogy most szükséged lesz rájuk. Bunyó után jobbra nincs túl sok érdekesség, csak egy kártya, meg egy energiakő, felfelé még ennyi sincs, ezért sétálj vissza a kanyargós folyosóig, ahol egy ajtó mellett elhaladtál (ugye emlékszel?). Az ajtót nyisd ki a kulccsal, ami nálad van, ez itt Jared kis birodalma. A szobán túljutva egy nagyon széles folyosóra kerülsz. Fordulj jobbra, át az őrökön, fel a tetőrészre, ahol pár íjász fogad majd. Aprítás után csak egy irányba haladhatsz. Elérsz egy ajtóhoz, mögötte lépcső, amin szaladj le, fordulj balra, azután meg fel Devena szobájáig (útközben egy-két katona is lesz). Igen otthonos kis kégli, ha leszámítjuk azt, hogy már-már túlságosan is természetbarát. Persze biztos jó lehet a telet az otthonodban is élvezni, de én ezt a fajta gazdaságos építkezést inkább csak nyáron próbálnám ki. Mindegy, a lényeg, hogy a falon látható **kulcscsomót** leszedd a helyéről. Fordulj vissza, de ne caplass fel a lépcsőn az ajtóhoz, hanem lefelé közlekedj inkább (útközben két Ferai harcos). A teremben fordulj balra (jobbra energia), ki az ezüstös ajtón, majd át a korábban már említett kisebbik rácsos átjárón. A kertbe érve csak előre haladj, szemben vár a térkapu, amivel vissza kell térnünk Necropolis-ba (Burial Grounds). A nagy lépcsőn fel, mindig előre, a térképen baloldalt elhelyezkedő hatalmas teremig (az utat Scree-vel tudjuk megnyitni, ha a középen látható két kis szoba egyikében felmászunk a falon, és átrágjuk magunkat a járatokon). Patás barátunk semlegesíti a kapu lakatját. Séta befele. Muter az oltáron, rövid érzelgősködés, végül a bosszú szó elhangzásával megjelenik az imposztor is. Vele nem kell azonban harcolni, csak hősies katonáival. Ez a végső összecsapás, ezért gatyákat felkötni, most már senki nem vérezhet el. Hamarosan érkezik az uralkodó, aki először keblére öleli fiát, majd hirtelen felindulásból lehajítja a mélybe a műkirálynőt. Mi ezzel végeztünk is. Köszönetnyilvánítás, satöbbi...mehetünk ebből a világból. Mondjuk sok beleszólásunk nincsen, mert a gép automatikusan kipipel minket. Útközben foghegyről odavetem az egyik halottan heverő katonának: „Miért nem vigyáztál öreg? Te nem tudod, hogy milyen ereje van a dolgozó népnek? Éljen Május elseje!"... :) Na jó. Ezzel vége a **Solumban** játszódó kalandoknak. Mivel ma tényleg elseje van, befejezem a munkát, majd irány a Városligetbe sört vedelni, virslit zabálni... Ehh...tudjátok mit? Jó lesz itthon is, Coronita már úgyis van a hűtőben... ;)

AQUIS: A VÍZ BIRODALMA

Solumból kilépve csak Scree-t kell követnünk a víz világába. Odaérve Jen rácsodálkozik a napra, a tóra, meg úgy nagy általánosságban mindenre, azonban amikor az úszásra terelődik a szó, akkor mereven elzárkózik mindennemű kapcsolattól, ami közte és az alant rejlő folyadék közt jöhet létre. A vízköpő szerpében kell kalandoznunk kicsit. Célunk a középen elterülő templom (a templom lagunában vagyunk). Csak lefelé kell ugrálnunk párszor, valamint egy nagyon kicsit kell sétálgatnunk, hogy odaérjünk az épület (torony?) talpazatához. Körbenézelődve találunk egy helyet (fal-létra), ahol fel tudunk kapaszkodni a belsejébe. Vigyázzunk, hogy az **örvényhez** ne kerüljünk közel! Nagyon nem kell brillírozni, mivel rögtön a jobbunkon lesz a következő mászóka, amit igénybe vehetünk. Ez egy **kerékhez** vezet, amit el kell forgatnunk (X, majd bal analóg kart jobbra tolni többször). Most már beleugorhatunk az örvénybe, de előtte azért érdemes felkapni a követ, ami alattunk van. A következő emeleten két létra van. Az egyikkel egy újabb követ szerezhetünk meg (kisebb párkány), míg a másikkal egy nagyobb párkányra jutunk. Forduljunk jobbra és másszunk egy utolsót. Összetalálkozás a **királynővel**. Nincs túl jó bőrben szegény, de amilyen jólelkű, még ilyenkor is ad nekünk egy kis energiát, amivel **Jen új létformája** is megvan. Most már csak vissza kell menni hozzá. A térképen jelölve van a hely, de az odajutás kicsit bonyolultabb, a látható pont melletti kis ösvényen kell besomfordálnunk, aztán meg kapaszkodhatunk fel a sziklákon. Végülis nem túl bonyolult. Útközben (rögtön a templom melletti emelkedő végében van egy kis zsákutca) találhatunk egy idézőkaput, meg egy követ (önmagunkat ugye nem idézhetjük meg, de a kavics jól jön). Jen megkapja az erőt, amibe majdnem bele is hal (Scree írtózatosan elővigyázatos, valamint ezzel egyenesen arányosan okos is...). Achtung! Achtung! A királynő veszélyben (zene zseniális)! Találnunk kell valami szerkezetet, amivel megmentjük az életét, különben harangoznak szegénykémnek! A térképre nézve látsz egy átjárót, pont legfelül. Oda ússz el, át a fényekkel kivilágított bejáraton, be a barlangba, ahol azután azt hiszed, hogy zsákutcába jutottál, de nem, mivel kürülpislogva kicsivel lejebb megtalálod a továbbvezető utat, aminek segítségével egy nagyobb területre kerülsz (Dam Lagoon). Megint térkép. A bal oldalon (szélen) látsz egy kis kört. Odáig tempózz el. Ez egy bezárult kapu, aminek halfej formája van. Megvan? Oké. Ettől balra idéző kő, amiből rángassuk elő a kis hülyét, aki majdnem az életünket vette el. A krampusszal sétáljunk a halfejhez (jobbra tőle kő), majd lélekvándorlással nyissuk szét a szájat (bal kar folyamatos forgatása bal irányból jobb felé). A nyitott üregben vegyük át Jen irányítását és forgassuk el a kereket. A királynő immáron szabaddá vált. A rövid társalgás után kövessük a lezárt kapuig. Figyeljük, hogy nyitja fel a rácsot, majd ússzunk át rajta. Részt veszünk első harcunkban, azután tekintsük meg egy kicsit a térképet. Tőlünk balra van egy nagyobb kürtő, amiben látni egy **kört** is. Látogassunk el erre a csodálatos, polipcsápokkal teli helyre, azután emelkedjünk fel a körben az irányítóba (Engineer's Room). Kapcsolót aktiválni, kiúszni, a térkép baljában lévő hatalmas épületszerű valami bejáratát célba venni! Benne vagyok, én is benne, benne vagyok a Priming Stationben! Na...kiörültük magunkat, húzás előre. Csak egy gond van. A főkapcsolóval nem stimmel minden. No problemo! Nyomás tovább, egészen a **nagy fogaskerékig**. Ennek a közvetlen közelében lesz egy hely, ahol ki tudsz kapaszkodni a vízből. Lépcsőmászás, fejes a folyadékba, kerék elforgatása, vissza a főterembe, majd a túlsó oldalon eljátszani ugyanezt. Egészen addig kell ügyeskedned, míg mindkét fogaskerék a helyére nem állt (Jen mondja, ha jól lett elhelyezve). Amikor ezzel megvagy, lehet a főkapcsoló kerekével foglalkozni. Cccodalllatossszzz! Minden működik rendesen. Ússzunk vissza az Enginer's Room-ig (polipcsápok), ahol van egy rácsokkal védett bejárat. Ezt nyissuk ki, haladjunk át rajta, így megint a Dam öbölben leszünk. Szinte pont szembe velünk, a túloldalon van a következő cél, amit meg kell látogatni (nagy elkerített hely...**Sub-Station**). Ja...mellesleg megjegyezném, hogy ebben a világban szerencsére nem kell a kis vízköpővel töltögetnünk magunkat, amennyiben túl sokat voltunk a friss levegőn, mivel elég egy kicsit nyugalomban lubickolni (csak tiszta vízben működik: Dam, Temple Lagoon), és máris telítve vagyunk. Jobbra a **kart** meghúzzuk, nagy gép előtti **kereket** elforgatjuk. Ismét siker koronázza tetteinket. Kiérve a napfényre...álljunk csak meg! Szemben, a kis szigeten csillog valami! Talán nézzük meg, mi az. Egy kis bonusz! Na...szóval csobbanjunk be a vízbe és haladjunk tovább! Jó. Játsszuk el az előbbi műveletet a templomos öbölben lévő kapu mögötti energiaállomáson is. Most már ez a gép is működik! Rendben. Mindkét állomás működik. Akár ejtőzhetsz is kicsit, de szerintem nézz vissza abba nagy üregbe, ahol a Priming Station is van. Ahogy haladsz felé, jobb oldalon találkozol majd egy tágasabb járattal, ússz be. Nnna, ha minden igaz, akkor Jen tiltakozik az áramlat miatt, ami megakadályozza a közlekedésben. Váltás Scree irányítására. Még mindig a nagy halpofa bejáratnál vagy? Állj vele szembe, majd fordulj jobbra. Járaton keresztül haladj végig, ess le, következő járaton ki! Amennyiben nincsenek még nyitva a kapuk, Jen segítségével oldd meg ezt a problémát (kijárat a polipcsápoknál, azt is nyitni kell). Ha ez rendben ment, sétálj oda, ahol hősnőnk elakadt a sodrás miatt. Gyaloglás befelé, bal oldalon észreveszel egy nagyon kicsi üreget, ami mellett nagyobbacska szikla áll. A **sziklát** jobbról told az üreg elé, ezzel megszünteted a sodrást. Jobbra van egy ösvény, ami egy térkapuhoz vezet, ezt érdemes felfedezni, valamint tekintsd meg a parton álló tojásokat is. Vissza a vízbe, ahonnan jöttél. Az öböl (Bay) térképén van középen egy hatalmas kör (főépület), attól balra, kicsit északabbra pedig egy kisebb kör. Oda kellene eljutni. Találni fogsz egy **gombára** emlékeztető építményt, aminek ablakai vannak (küzdelem egy harcossal). Ereszkedj kicsit lejjebb, megtekinthetsz rajta egy zölden villogó ajtót, mellette nyitószerkezetet. Használd, ússz át a csápok között, tojások felett. Idéző kőből rángasd ki a vízköpőt, séta tovább. Fémrács, film (ZENE!). A gaz király akcióban. Miután elhúzta a csíkot, nekieshetünk közös erővel a rácsnak. Szegény áldozattal már nem tehetünk semmit. Forduljunk balra. Először Scree-t irányítva haladjunk végig a jobb oldalon, így találni fogunk egy repedést, meg egy sziklát. Utóbbit toljuk előbbihez. Áramlat lezárva. Jen következik. Vele ússzunk kicsit előre, de csak annyira, hogy az eltolt kődarab pont mögöttünk legyen. Van ugyanis még egy repedés előrébb, ami szintén elsodorna, ha előrébb tempóznánk (akkor sincs baj, csak időigényes tologatni a sziklát). Természetesen tovább kell tolni a kavicsot, és azt is el kell zárni. Amennyiben megvolt, Jen következik ismét, avagy nyomás előre! Harc a két őrrel, azután be a nagy kapun. Az óriási halcsontváz ijesztő, de nem harap (nem szeretnék találkozni élő változattal, vagy azzal, ami kinyírta). Sajnos Scree nélkül nem mehetünk tovább, sétáljunk vele is ide. Film! Szegény karbantartó fogolyként sínylődik itt. Kiszabadítani egyelőre nem tudjuk, na meg a főkapcsoló kereket sem használhatjuk. Van itt egy hatalmas oszlop. A tetején gomb. Nyomd meg, kinyílik egy kapu, méghozzá ott, ahol a királyt láttuk. Scree-vel kutyagoljunk oda, majd menjünk be. Kerüljük meg jobbról a tojásokat, leghátul egy kerékkel futunk össze, amit forgassunk el, hogy besétálhassunk az irányítóterembe. Ott is csavargassuk a kereket, és vegyük fel azt a hengerszerű valamit, ami mellette van. Vissza kellene jutni Jenhez, amit megtehetnénk lábon is, de egyszerűbb és gyorsabb, ha átváltunk a lányra, aztán meg idézgetünk kicsit az itt álló kővel. Érkezik Scree, kezében az energiakapcsolóval, amit rögtön fel is lehet használni. Kicsit hátrébb (a karbantartót fogva tartó épület mögött) van egy szerkezet, amibe bele kell rakni a hengert. Mellette kar, húzd! Barátunk szabad végre, immáron eltekerhetjük az oszlop aljában lévő főkapcsoló kereket is. Mindenki boldog, üzemel a gépezet. Irány vissza oda (a lánnyal), ahol a királyt láttuk. Van itt még egy kapu (meg két agresszív halember). Nyissuk meg, masírozzunk be rajta. Csápok mögött a következő átjárón túljutva a törmelékdarabok elzárják a visszavezető utat, egyedül maradtunk (harc). Újabb ajtó. Kinyit, bent csápok (földközelben), támadó halember. Nem kell nagyon törődni velük, inkább hajtsd felfelé magad, aztán kapaszkodj ki a partra, ahol már vár rád egy kedves rák (idáig inkább gondolkozós feladatokat adott ez a világ, de most már lesz küzdelem is...). Intézd el! Nézz körbe, utána térj rá az ösvényre, ami elvezet egy kráterhez. Ess le a vízbe, aztán mássz is ki belőle. Alagúton át (rákocska), megidézni buta, törpe barátunkat, majd kapaszkodj felfelé (Scree nem tud akkorákat ugrani, mint Jen, ezért vele kicsivel arrébb kell felmásznunk a szürkés falon). Kart aktiváljuk, ajtón sétáljunk be, rákokat verjük le. Szoborteremben ismét találunk egy nagy halszájat, amihez a vízköpővel másszunk le, és hasonló módon, mint a múltkor, nyissuk meg. A víz megállíthatatlanul ömlik befelé, aminek Jen nagyon örül, mert végre úszkálhat megint. Nem sokáig tart ez a móka sem, evickéljünk ki a partra, zúzzuk le a páncélost, fussunk végig a barlangon, azután vissza az éltető folyadékba. A mérget köpködő rákot támadjuk először, utána intézzük el a többieket is. A kereket még egyelőre nem tudjuk használni, ezért ússzunk körbe. Fogunk találni egy olyan szerkezetet, amibe kellett korábban az alkatrész...itt húzzuk meg a **kart**. Ha ez megvolt, lehet tekerni a **kereket**, így ez a gépezet is beindul végre. Épület mögött, a plafonon keresztül kell tovább úszni, de készülj fel, hogy elég sokat kell majd harcolnod. Elágazásnál balra térkapu, valamint idéző kő. Kapjuk elő Scree-t, azután vissza az elágazáshoz, majd jobbra. A kaput nyissuk ki, toronyba fel...hoppá. Tiszteletét teszi nálunk a király. Eljött a végső csata ideje. Scree említ hat kereket, amit el kell forgatni, de sajnos eddig jutunk csak, mielőtt a halember nekünk esik. Csapjuk le az életerejét, erre elkezdi tölteni az energiáját. Ilyenkor van egy kis időnk. Keressük meg barátunkat és segítsünk neki a kerekeknél. Ha egy megvan, jöhet a következő, közben mindig harc a királlyal. Ha már mindegyik kerék megvan, jöhet az utolsó meccs, amikor végre ki is végezhetjük a gazfickót. Miénk a **kulcs**. Nyomás fel Jennel, ki a vízből. Kismillió létrát kell megmásznunk. Közben idézzük meg Scree-t is, amint tudjuk. Kapaszkodás tovább vele. Rengeteg létra után elérjük a torony tetejét, ahol már vár ránk a **főpanel**, amibe csak bele kell helyezni a főellenségtől megszerzett emblémát a totális boldogsághoz. Filmecske következik, ezzel végére is értünk a második világnak. Egész jó játék ez a Primal. Bár nem vagyok annyira oda érte, de ahhoz képest, hogy ez nem a kedvenc stílusom, nagyon jól elvoltam vele. Jövő hónapban jövünk a további kalandokkal (harmadik világ), addig pedig üdv mindenkinek!

BÖJTÖS GÁBOR
bojtosgabor@freemail.hu

THE LEGEN OF ZELDA: THE WIND WAKER (GAMECUBE) VÉGIGJÁTSZÁS 1.RÉSZ

Kezdésnek néhány tipp, azoknak a vállalkozó kedvű játékosoknak, akik az igen részletes leírás nélkül vágnak neki a dungeonöknek, vagy azoknak, akik a következő hónapban megjelenő folytatása előtt messzebbre jutnak a játékban. Tehát: mindig használd a térképedet, nézd meg, merre vagy, voltál, és mit nem derítettél fel. Sok helyen csak akkor lehet megoldani a logikai feladatokat, ha megvan már a cucc, ami kell hozzá. Ha már végképp nem tudsz mit csinálni, járd körül a termet, nézz körül és ellenőrizd, hogy minden ellenfelet megöltél-e, sokszor csak így nyílnak meg az ajtók. Más helyeken a fáklyákat kell meggyújtanod, ismét máshol csak jól körbe kell nézni, főleg a plafon irányában :) Idővel, amikor már meglesz a tükörpajzsod, a szőnyegeket is mindig égesd le a falakról, hátha ott fog beszűrődni az a kis fény, amit tükröznöd kell valahová. Egyes ellenfeleket a fénnyel rövid ideig kővé is változtathatjuk, amiket ebben a formában már cipelhetünk ide-oda, és kapcsolókra is rátehetünk. Minden ellenfél legyőzhető, csak meg kell találni a gyenge pontját!

OUTSET ISLAND

A játék Link születésnapján kezdődik, Aryllt látjuk, aki a folyton lustálkodó bátyját keresi, Link képes még a saját szülinapját is átaludni! A lány végül rátalál a testvérére odafent a kilátóban, ahol egyébként a sirályokkal szokott játszani. Aryll azért ilyen izgatott, mert a nagymamájuk egy különleges meglepetéssel várja Linket odalent a házukban. A nagyi faháza az, amelyik előtt a piros postaláda virít. Ha kedved tartja, körbenézelődhetsz a szigeten, és beszélgethetsz az itt lakókkal. A fazekat cipelő lány például elmondja, hogy miként tudsz tárgyakat cipelni és lerakni, bár a legtöbben a saját dolgaikkal vannak elfoglalva, azért nem felejtenek el felköszönteni a születésnapodon (kivétel talán csak a kis taknyos gyerek). A nagymama odafent az emeleten vár rád, és mivel Link elérte a megfelelő életkort, megkapod tőle e Hero's Clothes-t, ezt a legendás zöld kosztümöt, amit nagy megtiszteltetés hordani (pont olyan, mint az előző Zelda játékokban). A nagyi nagy ünnepségre készül az este, finom kajákkal, rengeteg vendéggel, de előtte még visszaküld Aryllhoz, aki szintén egy különleges meglepetéssel készült a születésnapodra. A lányt odafent találod a kilátóban, és megkapod tőle a féltve őrzött távcsövét, igaz csak egy napra (hát nem aranyos a drága :). Aryll azt szeretné, ha most rögtön ki is próbálnád, úgyhogy tedd ki valamelyik akciógombra a távcsövet, és nézz el vele a postaládáig (zoomolj), ahol épp postásmadár landolt. Ekkor Aryll nagyon izgatott lesz, nézz fel az égre a távcsővel! Egy hatalmas főnixmadarat (csak én hívom így) látsz, aki egy lányt hurcol a karmaiban, nyomában egy kalózhajóval! A hajóról végre eltalálják a parittyával a nagy madarat, aki lezuhan és leejti a lányt a Tündérek Erdejébe. Aryll azt szeretné, hogy segíts neki, de amíg nincs mivel megvédened magad, nem mehetsz be az erdőbe, szereznünk kell tehát egy kardot (mint az Ocarina of Time-ban). Kardot az öreg Orca-nál tudsz birtokba venni (róla beszélt a nagyi is), aki egy házzal arrébb lakik, ahol a másik öregember az erkélyen grasszál (ő tanít meg a célzásra). Ő az egyetlen, aki megtaníthat a kardforgatásra a szigeten. Kérd meg hogy tanítson (yes sir). Először csak simán meg kell ütnöd a B-vel. Másodszor már nyolc alkalommal kell megütnöd szintén a B-vel. Utána az L-lel becélozva kell megütnöd a B-vel, majd még mindig célozva, szintén nyolcszor kell megütnöd. A következő feladatod az L-lel becélozva az öreget, nyomd előre az analóg kart, és úgy üsd meg. Ha sikerült, ismételd meg ugyanezt nyolcszor. Utána nyomd a B-t folyamatosan, hogy töltődjön a Spin Attack (félkör támadás), ezt kétszer kell megcsinálnod. A következő, amit az öreg megtanít, az az ellentámadás. Várd ki, amíg Orca támad, és amikor a kardod zölden világítani kezd, és egy halk csipogó hangot hallasz, nyomj A-t. Link így az öreg mögé gurul és kivédi a támadást. Ugyanezt csináld meg még egyszer. Az utolsó gyakorlat elég könnyű, csak be kell célozni Orca-t az L-lel, és A-t nyomva felugorva meg kell ütni kétszer. (Csak azért írtam le külön a gyakorlatokat, mert istentelenül idegesítő szörnyeteg hangot ad ki az öreg, ha valamit elbénázol, és meg szeretnélek kímélni a maradandó halláskarosodástól.) Mindezek elsajátítása után az öreg már rád meri bízni a legendás Hero's Swordöt. Az Erdőbe úgy jutsz fel, ha a kilátó felé, az elágazásnál a másik irányba indulsz el, és a karddal utat vágsz magadnak a fákon keresztül. A szöszi lányt a függőhíd túloldalán a barlangban, az egyik fa tetején találod. Kövesd a fal mellet a vékony párkányt, a túloldalon a farönknél kell megküzdened a játék első ellenségével. A Fairy Fountane-ről egyelőre még nem tudod leemelni a hatalmas sziklát, az út a kidőlt farönkön vezet tovább, amikor odafentről ledobnak még két röfit. Időközben a lány is magához tér, és leesik a fáról. Kiderül, hogy Tetrának hívják, és nem nagyon törődik Linkkel (ez majd megváltozik :) A kis kompánia elhagyja a barlangot, amikor nem várt esemény történik, a függőhídon a főnixmadár ismét lecsap, de ezúttal Tetra helyett Aryllt rabolja el, és Linket végül a kalózlány menti meg a biztos haláltól. A kalózok nincsenek elragadtatva az ötlettől, hogy velük tarts a kalózhajójukon, ám ekkor megjelenik a Rito postásmadár (Quill). Egy furcsa történetet mesél el, miszerint a levélkihordás közben szinte az összes helyről eltűntek a lányok, akiknek hosszú fülük volt, és mivel Link húgát csak azért rabolták el, mert a kalózok megzavarták ennek a békés csendes szigetnek a nyugalmát, és a madár összetévesztette a két lányt, tartoznak annyival, hogy magukkal viszik a fiút, és segítenek kiszabadítani a húgát. Quill még azt is elmondja, hogy a nagy főnixmadár valószínűleg északra vitte a lányt, a Forsaken Fortress-be. A kalózok végül beadják a derekukat, de hogy ne legyen honvágyad először elküldenek elbúcsúzni a családodtól. Menj a nagymama házába, és amikor felmászol az emeletre, észreveszed, hogy a pajzsot valaki levette a falról. Mássz vissza a földszintre és beszélj az öreg hölggyel, aki neked adja a családi ereklyét a Hero's Shieldet, a legendás pajzsot, amit maga a legendás hős használt egykoron. Ha indulás előtt még össze szeretnél szedni néhány rúpiát, a leggyorsabb megoldás, ha a szigeten kószáló három disznót befogod, és felviszed a karámba a lányhoz, esetleg szétcsapkodod a fákat, a fazekakat, és a növényeket. Vásárolhatsz is az árusnál, aki a kis hajóban lakik. Egyébként mehetsz vissza a csípős nyelvű Tetrához, és válaszd a „Yes" opciót.

A KALÓZHAJÓN

A könnyes búcsú után, bárkivel is beszélgetsz Niko-t emlegetik, aki a hajó belsejében vár rád. Menj le és mivel Tetra szobáját őrzik (ide később még majd visszajöhetsz), menj a hajó gyomrába, ahol tényleg Niko vár, és egy kis mini feladatot kell megoldanod. A kapcsoló aktiválása után a felemelkedő platformokon kell átugrálnod úgy, hogy a nagy távolságokat a himbálódzó lámpákkal hidalod át, Niko bevallása szerint legalább egy év kell a feladat megoldásának elsajátításához, persze leesik az álla, amikor rögtön megcsinálod majd (ha megcsinálod persze). Jutalmadat, a Spoils Baget, odaát a kincses-ládában találod. Mire a feladattal végzel, beesteledik és megérkeztek Forsaken Fortress-hez. A nagy főnixmadár odafent alszik az egyik toronyban, és valószínűleg Aryll is itt raboskodik, mert az egyik ablak előtt feltűnően sok sirály köröz (a lány nagy sirálybarát, és fordítva is), de a kalózok nem merik megközelíteni a szigetet, mert a vizet nagy reflektorok pásztázzák, és biztos, hogy kiszúrnák őket, mielőtt partot érnétek, úgyhogy szerencsétlen Linket lövik ki a katapulttal egy hordóban. A landolás után Link elhagyja a kardját, úgyhogy először azt kell visszaszerezned.

FORSAKEN FORTRESS

Kard nélkül a harc egy kicsit nehezen menne, úgyhogy ha a jövőben meglátsz egy ellenséget, kénytelen leszel lopakodva kicselezni azt. Miután kikászálódtál a partra, megkapod az instrukciókat a beszélő követtől, amit Tetra csempészett a táskádba. A három hatalmas reflektor kétkét világítótestből áll, az egyik részük mindig a partot és a vizet pásztázza, a másik viszont az erődöt és annak belső udvarát, tehát nagyon óvatosnak kell lenned, mert ha észrevesznek, elkapnak és bedobnak a tömlöcbe, ahonnan csak a szellőzőjáraton keresztül (fent van a szekrény tetején, csak el kell tolnod a vázát) tudsz meglépni. A lépcsőkanyarban szólíts magadhoz egy hordót, és abban lopakodj végig a fénycsóvák alatt a következő ajtóig (van itt egy létra is, csak egyelőre használhatatlan). Amíg a hordóban vagy, se a reflektorok, se az őrök nem tudnak kiszúrni, hordóban bujkálva viszont nem tudsz ajtót nyitni, és a mindenhol fel s alá rohangáló patkányok is néha patkánykodnak, és felhívják az őrök figyelmét, ha kiszúrnak a hordóban. A hordós raktárhelyiségben balra indulj el, és ha rövidíteni akarsz, ne bújj a hordóba, hagyd, hogy észrevegyenek az őrök (úgysem fogod elsőre megcsinálni úgy, hogy ne kapjanak el, meg aztán a börtöntől egy kicsit rövidebb is az út). A börtönből kiszabadulva a folyosó végén a ládában a térképet találod, majd a lámpát használva ugorj át a túloldalra (leesni nem érdemes, mert akkor kezdhetsz minden elölről az első emeletről, és néhány helyen nem lehet visszamászni), és a bal oldali ajtón haladj tovább. Kint az erkélyrészen megremeg a joy, nyomj gyorsan A-t, mert Tetra akar veled beszélni a kövön keresztül. Elmondja, hogy a nagy refiket szörnyek irányítják, ha őket legyőzöd, a reflektorok kikapcsolnak, viszont mivel nincs nálad a kardod, így csak az őrök által használt buzogányszerű fegyvereket tudod csak használni. Mássz fel a létrán, és vágd a földhöz a vázát, amiben a buzogányszerű fegyverek vannak. Vegyél egyet fel belőlük, célozd be az őrt és dobd hozzá a buzogányt, vagy használd, mint egy kardot, de ha eltalál, újat kell felvenned belőle egyet. Az ötödik találat után megfekszik, és a reflektor deaktiválódik. Mássz le, és menj vissza, amerről jöttél, válaszd a szemközti ajtót. A következő folyosón, ha kimész a bal oldali erkélyrészre, és végigfutsz a párkányon, majd felmászol a létrán, a második reflektor lábánál találod magadat. Öld meg itt is az őrt, még egy reflektor mínusz. Vissza a folyosóra, be az ajtón, a hordó mögött a ládában az iránytű, át a túloldalra a lámpán. A következő folyosón is a bal oldali erkély visz fel az őrhöz és a reflektorhoz. Verd le őt is. Vissza a folyosóra, a következő folyosón, ha baloldalt lelököd a ládát, egy rövidítést aktiválhatsz a létrával a központi udvarra. Utána a hajós teremben a karzaton két őr is ki kell cselezned, az ajtóig. Odafent kint óvatosan, mert lesz még egy őr, amit szintén a hordóval tudsz kicselezni. Feljebb, ahol a falhoz lapulva kell oldalaznod, mindenképp kiszúrnak a reflektorok, ha nem hatástalanítottad őket. A vékony párkány után viszont végre megtalálod a kardodat! Nyírd ki az őrt, és nyiss be az ajtó. Épp mikor a lányokat kiszabadítanád, megjelenik a nagy főnixmadár, és elfogja Linket. Felviszi az erőd tetejére a gazdájához (Csak nem Ganondorf az ?!!! De bizony ő az! :) majd elhajítja a tengerbe. Nos, egyébként miután megtaláltad az iránytűt, a térképen két helyen is cuccot jelez majd, az egyik egy cellában van, a hordók mögött van a cellaajtó kapcsolója, és a kincses ládában egy szívdarabot találsz, a másik az őrök szállásán az emeletes ágyakon lesz és pénz van benne, Szedd fel mielőtt felmész a toronyba ha akarod..

LINK ÉS A KIRÁLY (WINDFALL ISLAND)

Link egy beszélő hajón tér magához, ami már önmagában is elég meglepő. A hajó, aki a Vörös Oroszlánok Királyának hívja magát, elmondja, hogy ő a világon az egyetlen hajó, aki tud az emberek nyelvén beszélni. Elmeséli azt is, hogy végig figyelt minket, miközben a húgunkat szerettük volna kimenteni az erődítményből, és azt is tudja, hogy ki az a rejtélyes vörös hajú fickó, akit odafent láttál. Ő Ganon, a legendákban élő gonosz, aki most ismét visszatér a világba, hogy gonosz és sötét varázslataival romba döntse, ami még maradt belőle. Ganont nem lehet egyszerűen emberi erővel legyőzni, rögös és hosszú az út, amíg Aryllt megmenthetjük. Főleg, mert szerencsétlen Királynak hiányzik a vitorlája, és e nélkül maximum itt az öbölben rostokolhatunk. A feladat tehát adott és igen egyszerű: vitorlát szerezni a királynak. Ez mondjuk nem lesz nehéz feladat, mivel a Windfall Islandet kereskedők lakják, és széles választékot találni mindenféle áruportékából! Kövesd az utat, be a városba, vitorlát az eszkimó árusnál találsz 80 rúpiáért. Mielőtt azonban lelépnél a szigetről, néhány nem létfontosságú dolgot is elvégezhetsz itt. Először is ki kell szabadítanod a kis homo Tingle-t! Őt afölött a barlang felett találod, ahol a Király vesztegel. Van ott fent egyébként egy Elvis imitátor is (:-) !), ha mögötte az ajtón bemész, akkor találkozol Tingle-lel. Az egyik sarokban a vázák mögött van a cellájának a kapcsolója. Amikor kiszabadul Tingle-től megkapod a Tingle Tunert, és a szigetének a Treausre Chartját, majd lelép. Te viszont még ne menj ki innen, mert a szuper tárgyaknak még nincs vége! Menj be a cellájába, és told el a nagy ládát. Az így feltáruló titkos nyílásba bújj be, és fordulj balra, jobbra, balra, jobbra, egyenesen, egyenesen, egyenesen, jobbra, egyenesen, egyenesen, egyenesen, jobbra. Így egy kis barlangba jutsz, ahol a kincses ládából kiveheted a Picto Box-ot! Juss vissza a cellába, vagy ess le valamelyik csapdába, a lényeg, hogy a végén menj vissza a városba, ha ugyanis már megszerezted a fényképezőgépet, van itt egy mini küldetés, amit érdemes megcsinálni. Keresd meg a városban azt a boltot, amin a fényképezőgép ikon van (a felső részen van), ez Lenzo fotó boltja. Beszélj odabent a szakállas fickóval, majd menj fel az emeletre a galériába. Nézd végig az összes képet a falon (Tök jók, még egy szellemhajót is lekapott, na ne má' ilynek nem is léteznek, vagy mégis? :) és hagyd, hogy Lenzo meséljen róluk, majd menj le, és megint beszélj vele. Amikor megkér, hogy asszisztálj neki, vállald el (sure). Mielőtt azonban az asszisztense lehetnél, három

feladatot kell teljesítened. Először egy embert kell lekapnod, amint felad egy szerelmes levelet. A postaládát a városkapu mellett találod. Állj be úgy (mondjuk a dokkokra), hogy jól lásd a postaládát. Idővel jönni fog majd egy piros kertésznadrágos muki (egyébként a fotóbolt előtt álldogál), és felad egy levelet – na ezt a pillanatot kell lekapnod. Ha megvan, menj vissza a boltba, és mutasd meg Lenzo-nak, aki már adja is a következő feladatot. Egy megijedt embert kell lekapnod. Ehhez menj fel a bárba, ott van az eszkimó árus felett, és vágj az asztalnál ülő emberhez egy vázát. Ekkor megijed és elkezd remegni – gyorsan kapd le és vidd a fotót a boltba. Harmadik feladat a legnehezebb: él a városban két ember, akik titkon szerelmesek egymásba, de nem merik egymásnak kimutatni, őket kellene lekapnod. Messzire nem kell menned, itt a város fenti részén van egy narancssárga ruhás lány. Állj be a boltív alá, és várd meg, amíg a cowboykalapos fickó a közelébe sétál, és hozzászól, ebben a pillanatban kattintanod kell! Elég rövid az időd, rádásul olyan képet kell csinálnod, amin mindketten egész alakban rajta vannak. Ha megvan a kép, mehetsz vissza Lenzohoz, akitől egy Joy Pedantot kapsz elismerésül. Lenzo beszél még egy különleges erdei szentjánosbogárról is, amivel feltuningolhatná a fényképmasinádat. Menj vissza a Királyhoz, tedd ki valamelyik akciógombra a vitorlát, aktiváld és kövesd a nyíllal jelölt szélirány, egész a Dragon Roost Islandig.

DRAGON ROOST ISLAND

A sziget tetején a vulkán (ismerős ez a vulkán :) csak nem a Goron hegy csúcsát találtuk meg?) csúcsán él Spirit of the Skies, a nagy sárkány, Valoo. Ez a sziget egyébként otthona a postásmadaraknak, a Rito nemzetségnek (törzsnek) is, és még a zene is nagyon rendben van a szigeten. A Király szerint a sárkánnyal odafent találkozhatsz, de mostanában nem ajánlatos felmenni hozzá, mert igen morcos hangulatban van. De mivel meg kell tőle szerezned a mesés kincset, a Din's Pearlt, nincs sok választásod. Mielőtt azonban nekiindulnál a kaland ezen részének, a Király egy pálcát kap elő: a Wind Waker az! Örülj neki és hallgasd figyelmesen, amikor elmagyarázza a használatát, mert a játék egyik legfontosabb tárgyát kaptad most kézhez. A Rito-k otthonába az utat hatalmas sziklák zárják el, amiket az állandóan újratermő bombanövényekkel tudsz felrobbantani. A híd sajnos leszakadt, úgyhogy egy szinttel feljebb egy robbantás után a keskeny párkányon tudsz csak a túloldalra átoldalazni. Szintén robbantani kell, hogy a nagy kőkocka a helyére kerüljön. Az alagút után egy régi baráttal, az Outset Islanden megismert Rito-val (Quill) találkozol. Kövesd a madarat a barlangba, ahol beszélhetsz a Rito Főnökkel. A postások biztosítanak a támogatásukról, de ahhoz, hogy feljuss a sárkányhoz, Komari, a főnök fiának segítségére van szükséged, akit viszont a mély depressziójából már jó ideje nem lehet kimozdítani, mivel a szárnyai nem akarnak kinőni. Quilltől kapsz egy Postman Delivery Baget. Keresd meg Medlit, a fiatal lányt az emeleten, akitől kapsz egy Father's Lettert, ezt kell elvinned a hercegnek. A srác szobája odalent van a földszinten a kis folyosó végén. A herceg nem hisz apja levelének, aki szerint mi azért jöttünk, hogy segítsünk a nagy Valoo-nak, csak akkor adja oda nekünk a gyöngyöt, ha tényleg bebizonyítjuk, hogy képesek vagyunk segíteni neki, és megszakít minden további társalgást (én mondjuk pofán sederinteném, és elvenném tőle simán :) Egyébként itt az első mini-küldetés is! Fent az emeleten a posta-irodánál beszélj a fickóval a pult mögött. Megkér, hogy szortírozd a leveleket. Háromszor kell egyre több levelet a helyes fakkba dobálni, harminc másodperc alatt, persze nem ingyen, hanem pénzért. Ha sikerül a 25-ös kvótát is teljesítened, el lesz ragadtatva a fickó és postai kisegítővé válsz. Menj ki valamelyik ajtón, amikor visszajössz, egy új fazon fog a pult mögött álldogálni. Megkér, hogy ismételd meg a 25-ös hihetetlen teljesítményedet, amikor sikerül annyira le lesz nyűgözve, hogy ír egy levelet róla az anyjának. De mivel most szolgálatban van, megkér, hogy te vidd le a postaládához, és add fel neki a levelet. A postaláda odakint a bejáratnál van, baloldalt, a postai költség pedig 5 rúpia lesz. Ha visszamész a postára, mindkét fickó ott lesz, és megint játszhatsz nálunk pénzért, de ezúttal már 25 fölött kell teljesítened. És hogy ennek mi volt az értelme? Postafordultával kapsz a fickó anyjától egy levelet, plusz egy negyed szívdarabot! Ha emlékeztek még rá, Medli megkért, hogy miután végeztünk a hercegnél, menjünk le vele a Valoo barlang bejáratához játszani, a bejáratot odalent találod a földszinten annak a folyosónak a végén, ami előtt az őr posztol. Odalent beszélj a lánnyal, szeretne bejutni a barlangba, és segíteni a sárkánynak, hogy titkos szerelme a herceg végre megnyugodjon. De túl gyengék a szárnyai, ezért megkér, hogy segíts neki. Vedd fel, és állj fel a kis magaslatra, majd amikor a bejárat felé fúj a szél, ugorj el a platform szélétől és dobd el Medlit. Ha jól csináltad a lány odafent a párkányon landol, majd lelép, de előtte megajándékoz egy üres üveggel. Az üveggel menj ki a hajódhoz és meríts a kis tóból vizet. Menj vissza a szeles barlangba és a bejárat melletti elszáradt bombavirágok közül locsolj meg egyet, ami így újra kihajt. Most már csak fel kell robbantanod a nagy sziklát odalent, ami elzárja a kitörni készülő vizet. A vízszint megemelkedése után már te is átkelhetsz a túloldalra, ahol a bombanövényt kell a két korsóba dobnod, hogy bejuss a játék első valódi dungeonjébe.

DRAGON ROOST CAVERN

A bejáratnál a két kék szobrot kell elhúznod. Az öröktől elvett fáklyával gyújtsd meg a két fáklyát a kis emelvényen, az így előtűnt ládából kivett kis kulccsal nyílik az ajtó. Haladj tovább a fal melletti deszka párkányon, a nagy lyukon úgy tudsz átugrani, ha leesel, és kihúzod a falból a kockakövet. Át a nagy függőhídon, az ajtó elől a sziklát fel kell robbantanod. A következő teremben a nagy vizes kancsókból kell a lávába dobálnod, hogy azok megszilárdulva hidat képezzenek. Baloldalt ott a térkép a kincses ládában, egyébként fel a létrán. A szemből kitörő ellenféltől elvett nagy karddal tudod csak betörni a bedeszkázott átjárót (a kis kardoddal ugyanis csak azokat a deszkalezárásokat tudod széttörni, amik már alapból is hiányosak vagy repedezettek), majd ugyanezt a fegyvert dobd fel barlangban a kis emelvényre, hogy betörje a másik deszkalezárást is, ami mögött a ládában van egy kis kulcs. Haladj tovább, az ajtó keresztül kijutsz a központi nagyterembe. A falon a bombanövényekhez vágj hozzá valamit (követ vagy kancsót), hogy felrobbantsák a sziklát. Most majdnem a dungeon bejáratánál vagy, jobbra egy kicsivel előrébb az ajtó, amihez a kulcs kell. Odabent balról ki fog törni egy ellenfél, aki majd leejt egy buzogányt. Ezt gyújtsd meg, és égesd le a jobb oldali deszkákat. Állj rá a kapcsolóra, ami a rácsos ajtót nyitja. Kint a szabadban át a hídon, fel a létrán, végig az ultra vékony párkányokon, fel a bombáig, amivel már ki tudod robbantani egy szinttel lejjebb a sziklát. Ismét a hegy gyomrában, a középső oszlop kockakövekből húzz ki kettőt. A következő szobában húzd ki a sziklát a falból, mássz fel a beugróban, ott a ládában az iránytű), gyújts meg egy fáklyát, és dobd át a túloldalra, hogy felégesse a deszkákat. A ládából vedd ki a kis kulcsot, és menj ki a szemközti ajtón. Odakint öld meg a madarat, majd araszolj ki a fészkéhez, és vedd fel a kis kulcsot, ami az ajtót nyitja. A sötétben kapj fel egy fáklyát, vidd a következő terembe, gyújtsd meg a fáklyát, öld meg a denevéreket, vedd ki a Joy Pendantot a kincses ládából. Vegyél magadhoz egy fáklyát, fuss tovább, és mindkét fáklyát gyújtsd meg, hogy a rácsos ajtó kinyíljon. Balra robbantsd fel a köcsögöt (teleport, rövidítés, később még jól jöhet), majd át a függőhídon. Az ezután következő teremben lezáródik az ajtó. Le kell verned az őröket, akik közül kettő valamelyik vázában bujkál, csak utána nyílnak fel a rácsok. Van itt egy titkos item is, egy Treasure Chart, de csak akkor tűnik elő a ládája, ha mindkét fáklyát meggyújtod. A fenti ajtón menj ki. Dobálj a lávába vizes kancsókat (meg a százlábúra is), és a kitörő lávagejzíren menj egy szinttel feljebb. A következő nagyteremben (innen tudsz majd egyébként a főellenséghez is bemenni) robbantsd fel mindkét sziklát, az egyik alatt teleport köcsög, a másik egy kivezető ajtó. Odakint rohanj fel a lépcsőn, de egy pillanatra se állj meg, mert leszakadnak. Fent végre rátalálsz a rácsok mögött raboskodó Medlire. Küzdj meg a két őrrel, majd a harmadikkal is. Miután Medli kiszabadult, neked adja a köteles csáklyáját. Ennek segítségével a lépcső tetején lévő rúdon át tudsz lengeni, és így tovább. A végén ahhoz az ajtóhoz jutsz, amin kijöttél, menj be, és ugorj a teleport vázába, ami visszavisz a labirintus elejére. Menj a központi nagyteremben és az első ajtó mögött jobbra lesz egy beugró, ahová át tudod magadat csáklyázni. A deszkák mögött a kincses ládában Treasure Chart lesz. Menj vissza a teleport vázához és ugorj bele, majd amikor előteleportáltál, ugorj vissza. Most abban a teremben kell hogy legyél, ahonnan majd a főellenséghez kell menned, menj ki a jobb oldali ajtón, és balra a rudakon csáklyázd át magad az ajtóig. Bent óvatosan, hogy ne szakadjon le a függőhíd, verd le az őrt, és fuss a túloldalra, ahol az előteleportálódó őrt is verd le, hogy megjelenjen odalent a láda. Most már felgyújthatod a függőhidat, hogy az leszakadjon, és le tudj esni. Vedd ki a ládából a Joy Pedantot, és távozz a túloldali ajtón át. A kis lépcső egy nagy kalitkába visz, ahol középre állva a Spin támadással (B lenyomva tartva), egyszerre kell mind a három kötelet levágnod, hogy a platformot liftként tudd használni. Odalent ugorj be a kis átjáróba, végig a platformokon, fel a létrán a rácsos ajtóig. Ha innen elnézel a barlang plafonjának közepe felé, meglátsz fent egy kampót. Erre csáklyázd fel magad, mivel ez a kapcsoló nyitja mögötted az ajtót. A következő rúdon meg kell állítanod magadat, majd jobbra kell továbblengened. Az utolsó teremben először hatástalanítanod kell a százlábút (csak akkor tudod sebezni, amikor az ollói szét vannak tárva), és amikor begubózott, rá kell tenned a kapcsolóra, ami eloltja a kincsesláda körül a lángokat. A ládában a főellenség termének a kulcsát találod, úgyhogy mehetsz vissza abba a terembe, ahol a teleport váza is van. Csáklyázd át magad a túloldalra, nyisd ki a két ládát, verd szét a vázákat (kettőben tündér van), és irány a főellenség.

FŐELLENSÉG: GOHMA

A nagy Gohma nem más, mint egy hatalmas, ollós, százlábúszerű rovar, olyan, mint amikkel már megküzdöttél a labirintusban csak jóval nagyobb. Az elején az erős páncélja miatt nem lehet sebezni, ezért más trükkhöz kell folyamodnod. Valoo belógó farkát (ezt húzogatja a szörny is, és ezért morci a sárkány) célozd be a csáklyával és leng át rajta a túloldalra. Amikor leérkezel a súlyod az egész plafont, a sárkánnyal a tetején beszakítja, és az rázúdul Gohmára. Minden egyes ilyen ütéstől repedezni, és gyengülni kezd a páncélja, és a harmadiknál teljesen szét is zúzódik. Ezután taktikát kell változtatnod, a szemét kell becéloznod a csáklyával, és amikor megszédülve kifekszik a lávató partjára, akkor kell nekimenni a szemének a karddal. Néhány ütés után elpusztul és eltűnik. Ne felejtsd el felvenni a szív konténert, mielőtt belelépsz a teleportba. A parton már várnak a Rito törzs tagjai, és Komali sűrű bocsánatkérések közepette átadja neked a gyöngyöt, amit a Rito törzs kapott az istenektől annak idején. Valoo is megnyugszik odafent, és Medli lefordítja, amint azt mondja, hogy használd a szél istenét, te hős!? A szél istenét az alagút túloldalán a kis szigeten találod a Wind Shrine-on. Olvasd el az épen marad kőtáblán a feliratot és ismétel el a dallamot, hogy Link megtanulja a Wind's Requiemet. Ekkor megjelenik Zephos, a békaszerű szélisten egy felhő tetején. Mesél a bátyjáról, akinek sajnos már eltörött a kőtáblája (Cyclos), ezért itt és most nem tudjuk megtanulni az ő dallamát is, de szinte biztos, hogy össze fogunk vele futni a nyílt vízen. Menj vissza a királyhoz és játszd le a Wind Requiemet. Állítsd a szelet déli irányba (S), vedd elő a vitorlát, mássz a hajóra, és irány dél (a játék elején ugyanis még nem kalandozhatunk arra amerre szeretnénk, mivel az a Király nem hagyja).

FOREST HEAVEN

Ezen a szigeten él a Föld ősi szelleme, a nagy Deku Fa (régi ismerősünk :) Vele kell találkoznunk, hogy megkapjuk tőle a Farore gyöngyét. A sziget közelében a Király automatikusan kiköt. A Deku Fa barlangjába egy út vezet, eltéveszteni nem nagyon lehet, mivel tele van húsevő virágokkal. A vízesésnél csáklyáznod kell, a vízben a lövöldöző szörnyeket úgy tudod a legkönnyebben elintézni, ha a pajzsoddal visszaütöd rájuk a lövedékeit. Érdemes ezzel egy kicsit szórakozni, mert egyébként a lövéseik lesodorhatnak a kis sziklákról, és akkor az erős sodrás miatt visszakerülsz a hegy legaljára és kezdhetsz mindent elölről. A barlangban már nem olyan vészes a sodrás, kövesd a víz forrását, így jutsz el a Nagy Deku Fához. A fát épp egy csapat chuchu támadja meg (tudod, azok a zselészerű lények, akikkel már többször is találkoztál a dungeonban, és még sokszor fogsz velük találkozni), először le kell róla ütni mindet, ezt úgy lehet, ha kimész a vízből és a szárazföldön nekigurulsz a fának. Ekkor leesik mind, és neked már csak fel kell őket aprítanod. A Fa ősi szellem lévén ugyanazt a nyelvet használja, mint Valoo a sárkány, amiből Link egy kukkot sem ért, de aztán megoldódik a helyzet. Egyébként ez az a Deku Fa, amit a N64-es Zeldában ültettél! Most végre megismerkedhetsz a Korok nemzetséggel, ezekkel a furcsa fa és levél emberkékkel, akik a Deku Fa szigetén élnek, ők az erdő szellemei (mint az ősrégi horrorfilmben :), bár egykoron emberi alakjuk volt. Épp az évenként megtartott ceremóniájuk napján érkeztél a szigetre, ketten azonban késnek az ünnepségről, egyikük ugyanis a kis Makar ott ragadt a Forbidden Forestben. A Deku Fa megkér, hogy menj a kisfiú utána a labirintusba, és mentsd meg. Igen ám, de a Forbidden Forrestbe ember nem juthat be, mivel a barlang bejárata a földtől nagyon magasan van, ezért nem tudsz hajóval sem odamenni. Szerencsére a Deku Fa megoldja ezt a problémát, egy varázslevelet növeszt neked, igaz a fa legmagasabb részén. Oda feljutnod a baba dub növényekkel kilövetve magad tudsz. Kb. középtájon még csáklyáznod is kell majd. Amikor megszerezed a levelet (nagyon fontos tárgy lesz a

későbbieken), aktiválódik a varázserőd is! Kapd elő deku levelet és lebegj át vele, a nagy nyíllal jelölt barlanghoz. Odakint nem vezet közvetlen út az elfeledet erdőbe, ahol Makar valószínűleg csapdába esett, előtte át kell ugranod arra a sziklára, ami körül a forgószél forog :) (Ez a könnyebbik része a dolognak!) Ezután vedd elő a pálcát, és állítsd be úgy a szelet, hogy az Erdő felé fújon (észak-nyugat), mivel a szikla, amin állsz jóval lejjebb van mint a dungeon bejárat, még a forgószél felhajtó erejét is ki kell használnod, hogy át tudj lebegni a bejárathoz.

FORBIDDEN FORREST

A térképet hamar megtalálod, mivel rögtön az első terem jobb oldalán, az emelkedő végében a ládában van. A zöld chuchukkal nem érdemes foglalkozni, mivel állandóan újratermelődnek. A bal oldali sarokban van egy hatalmas dió, ezzel tudod az ajtóra ránőtt kúszónövényt leszedni, csak vágd a közepéhez. Ezt egyébként igen sokszor kell majd alkalmaznod még ebben a dungeonben. A következő nagyteremben ess le a legalsó szintre. Verd le valamelyik húsevőnövényt és a maga után hagyott botot, gyújtsd meg a fáklyánál majd ezzel gyújtsd meg a kincses ládára telepedett növényt. Utána már tiéd a láda tartalma. A baba bud növényeken lövesd fel magad egy szinttel feljebb, akkor vagy jó helyen, ha egy olyan párkányra érkezel, ahol van egy bombanövény. Ezzel tudod lerobbantani az ajtóról a kúszónövényt. Odaát a deku levéllel csapkodj a szélmalomszerű forgó szerkezet felé, hogy a gondola átjöjjön erre az oldalra. Vitesd át magadat a túloldalra. A következő teremben nyírd a három húsevő növényt, az egyik maga után hagy egy baba budot. Ezen lövesd fel magad. Hívd át a gondolát, menj át vele a túloldalra, hozd magaddal a diót, és gyere vissza. Vágd az ajtóhoz a diót. A kis folyosón a csápok közül a deku levéllel lehet kifújni a következő diót. A nagyteremben jobbra indulj el, csáklyázz át a mozgó platformokon. Kapd fel a diót, ugorj középre, majd innen a kúszónövényes ajtóhoz. A veremben egy csomó kis tüskés szörny fog rád akaszkodni, csak a Spin támadással tudod őket levakarni magadról őket. A ládában tíz rúpia van. Ezután a következő teremben óvatosan közlekedj, mert a földből mindenhonnan csápok tőrnek majd elő. A deszkákat robbantsd be a bombanövénnyel, és vedd fel az iránytűt. Egy újabb bombával robbantsd be a másik bedeszkázott részt is (át kell dobnod a csápok felett), majd a csápok között lavírozva juss el a ládáig, és vedd ki belőle a kis kulcsot. Menj két teremmel vissza, balra találsz egy zárt ajtót, ezt nyitja a kulcs. A gondolával vitesd át magad a túloldalra. Itt most ölj meg mindenkit, lesz majd egy új szörny is, aki olyan kis tüskés motyókat dobál, majd a baba bud növényekkel lövesd magad két szinttel feljebb. Van ott fent egy nyitott ajtó, ez a nyerő. Bent egy mini főellenség jön: egy hatalmas lepkét kell leverned. Gerjeszthetsz levegőt is a deku levéllel, de legegyszerűbb, ha akkor próbálod meg eltalálni, amikor neked támad és végigsiklik a föld felett. Először az egyik, majd a másik szárnyát veszti el, és végül a kicsinyei között a földön kell leverned. Így hozzáférsz a kincses ládához, amiben a bumeráng van! A kivezető ajtó úgy nyílik, ha felette mindkét kristályt egyszerre találod el. Ugyanezen a szinten van egy ajtó, amin két kúszónövény van, ezeket is a bumeránggal tudod elintézni. Odabent a plafonról lógó bábokat szintén a bumeránggal vágd le, majd a deku levéllel szállj át a túloldalra. Balra a ládában Joy Pedant, egyébként ki az ajtón. A nagyteremben a plafonról lelógó gigamega virágnak mind az öt csápját egyszerre kell becéloznod, hogy le tudd vágni (egyébként folyton újra nőnek). A virág beszakítja odalent a padlót, ugorj a lyukba, és menj be az ajtón. Itt most balra át kell ugrálnod a platformokon, de a sok rád csimpaszkodó ellenfél annyira le fog lassítani, hogy mindenképp először őket kell leverned. A két kék csáp után tudsz továbbmenni. A nagy virágon ugorj át a túloldalra, és miután kivetted a ládából a Joy Pedantot, a bumeránggal vágd le a növényt, hogy leessen. Te is ess le, és robbantsd be a deszkákat. Verd le az ellenfeleket, majd körbe a növényeket. Az utolsó egy baba budot hagy maga után. Lődd fel magad vele, hívd át a gondolát. Menj át vele a túloldalra, vedd fel a bombanövényt, és a gondola széléről dobd le a kis helyiségbe. Ess utána és vedd ki a ládából a Treasure Chartot. Hagyd el a termet, amerről jöttél. Odakint megint le kell vágnod a nagy virágot, majd ugorj rá. Öld meg a vízi szörnyet, és a levéllel evezd a virágot a folyosó végére. Ott is lesz két szörny, de után már ki tudsz menni a virágról a partra (egyébként folyton megfulladnál, mert túl magasan van a part). Miután bezáródott mögötted az ajtó, menj a kis kunyhó tetejére, és célozd be az öt kristályt úgy, hogy egy dobással eltalálja a bumeráng mindet, így nyílik a kunyhó ajtaja, amiben a ládában a boss key van. Utána még lesz egy kis harc, de a fenti ajtón (csáklyázni kell) már mehetsz vissza a giga virághoz. A pincéből úgy tudsz felemelkedni, ha a partról legyezed meg a levéllel a malmot, majd a beleugrasz a forgószélbe a levéllel. Ahová most megérkeztél, látnod kell egy kúszónövényes ajtót, bumerángozd meg. A kis folyosón lesz egy kis harc, meg egy előtűnő kincsesláda (Joy Pedant), de utána már tényleg a főellenség előtti terem követezik. A bábok a földön cuccokat illetve ellenfeleket rejtenek (az egyikben tündér is van). A vázából vegyél ki botot, és gyújtsd meg a teleport vázát lezáró fafedőt. Ugorj is bele és teleportálj a labirintus elejére. (Mégsem ugrunk neki egyből a főellenségnek :) Menj a második nagyterembe, ahol a sok nagy csáp lóg ki a falakból. A növények segítségével lődd magad a terem legmagasabb pontjára, majd a bumeránggal pusztítsd el a kincses ládáról a kúszónövényt (hogy én ezzel mennyit szenvedtem az elején, amikor még nem volt bumerángom!), és vedd ki belőle a Treasure Chartot. Vissza a teleport vázába, most már tényleg irány a főellenség!

KALLE DESMOS

A bázikus húsevő virág elég könnyű boss, csinálj is róla egy színes fényképet, majd elmondom később, hogy miért. (Ja, hogy még nincs nálad a színes fényképezőgép?) Amikor a kis Makar közelébe mész a virág benyeli őt, és a csápjaival felfüggeszkedik a plafonra. Kerülgesd a karjait és a bumeránggal vágd el a csápjait. Amikor az összest elvágod Desmos leesik a plafonról, ekkor kell odarohanni a virág közepéhez és megsorozni karddal. Utána viszont igyekezz le róla, mert megint összezáródik és téged is benyel. Két-három alkalommal kell megcsinálnod ugyanezt a procedúrát, hogy Desmos kinyuvadjon. Vedd fel a szívet és lépj a teleportba. A Deku Fától megkapod Farore gyöngyét a Korokok pedig nekiláthatnak éves ünnepségüknek – és lássunk csodát, ebben az évben a Deku Fának sikerül magokat növesztenie! A közjáték után menj ki a hajódhoz és nézz bele a postaládába, a Rito levélen kívül egy szívdarabot is találsz majd benne. (Erről beszéltem fentebb!) A szél elvileg észak-nyugat felé fúj, és mivel arra kell menned, még változtatnod sem kell rajta, de a következő dungeon előtt csináljunk meg néhány mellékküldetést!

A SZÍNES FÉNYKÉPEZŐGÉP

Először is ez egy olyan side-quest, amit már a Forbidden Forrest előtt meg lehet és meg is kell csinálni, ha tökéletes Nintendo Galériát akarsz a játék végére! Elsőként is fogj egy erdei szentjánosbogarat Forest Heaven barlangjában, de kéket (ennek a legnagyobb a fénye, fent találsz a barlangban ilyet), majd menj ki. Tehát, amikor kimész a deku barlangból, állítsd a szelet északi irányba, és a deku levéllel szállj át a kis fás szigetre, ahol a fickó álldogál kezében a mappával. Van itt egy lezárt lejárat. Vegyél elő egy Hyoi Pear körtét, és tedd a fejedre, hogy a sirály leszedje, ekkor rövid ideig irányítani tudod a sirályt. A sziklafalban szemben van feljebb egy kristálykapcsoló, annak kell nekirepülni a sirállyal, hogy a lejárat felnyíljon, és a létra leereszkedjen. Odalent van a Nintendo Galéria, ahol legjobb fényképeket a fickó megformázza agyagból, de csak ha színesek. Ezért a pultos gyerek elhajt minket. Teleportáld fel magad és mássz le a létrán, ahol már várni fog a Király. Menj vissza a Waterfall Islandre, Lenzo fényképüzletébe. Ha emlékszel még az előző fotós küldetés után egy szentjánosbogarat szeretett volna Forest Heavenből, mert azok misztikus fényével már tud olyan gépet készíteni, ami színes képet csinál. Add oda neki az üvegből a szentjánosbogarat és hagyd, hogy a gépedből egy Deluxe Picto Box-ot upgrédeljen. Ezzel a géppel a kezedben az egész játék ideje alatt rengeteg dolgod lesz, itt ebben a városban is mindjárt le kell kapnod néhány embert. Keresd meg a gyógyító italokat árusító boltot (Potion Shop), lent van a város kapunál. Álldogál előtte egy hölgy, őt fényképezd le (legyen benne teljesen), majd mutasd meg neki a fényképet, cserébe kapsz tőle egy Treasure Chartot. Most beszélj újra az eszkimó árussal, de a másik pultnál. Amikor kiszúrja, hogy van egy Delivery Baged, felveti az ötletet, hogy mi lenne, ha szerződnétek, és cserekereskedelmi partnerek lennétek? Válaszd tízszer a felső opciót, hogy megkapd tőle a Town Flowert. Innentől kezdve rengeteget kell majd utaznod és kereskedned különféle tárgyakkal, de erre majd a jövő hónapban visszatérek. Ezután keresd meg a sírnál az Elvis imitátort és vedd elő a pálcát. Ne csinálj semmit, csak hagyd, hogy hatszor teli hangot játsszon le magától. A fickó teljesen belelkesül és a tudta nélkül megtanítja neked a Song of Passingot, amivel a nappalokat és az éjjeleket tudod majd váltogatni. Most már mehetsz vissza a Forrest Heavenbe a Galériába, ugyanis a néni, akit lekaptál, a pultos fickó anyja. Innentől kezdve klubtag vagy. Hozhatod a fényképeiket a pasinak. A galériába egyébként most már fel tudsz menni a létrán a vízből is (nem kell repkedned a levéllel). A postaládában levelet és némi pénzt is találsz Orca-tól.

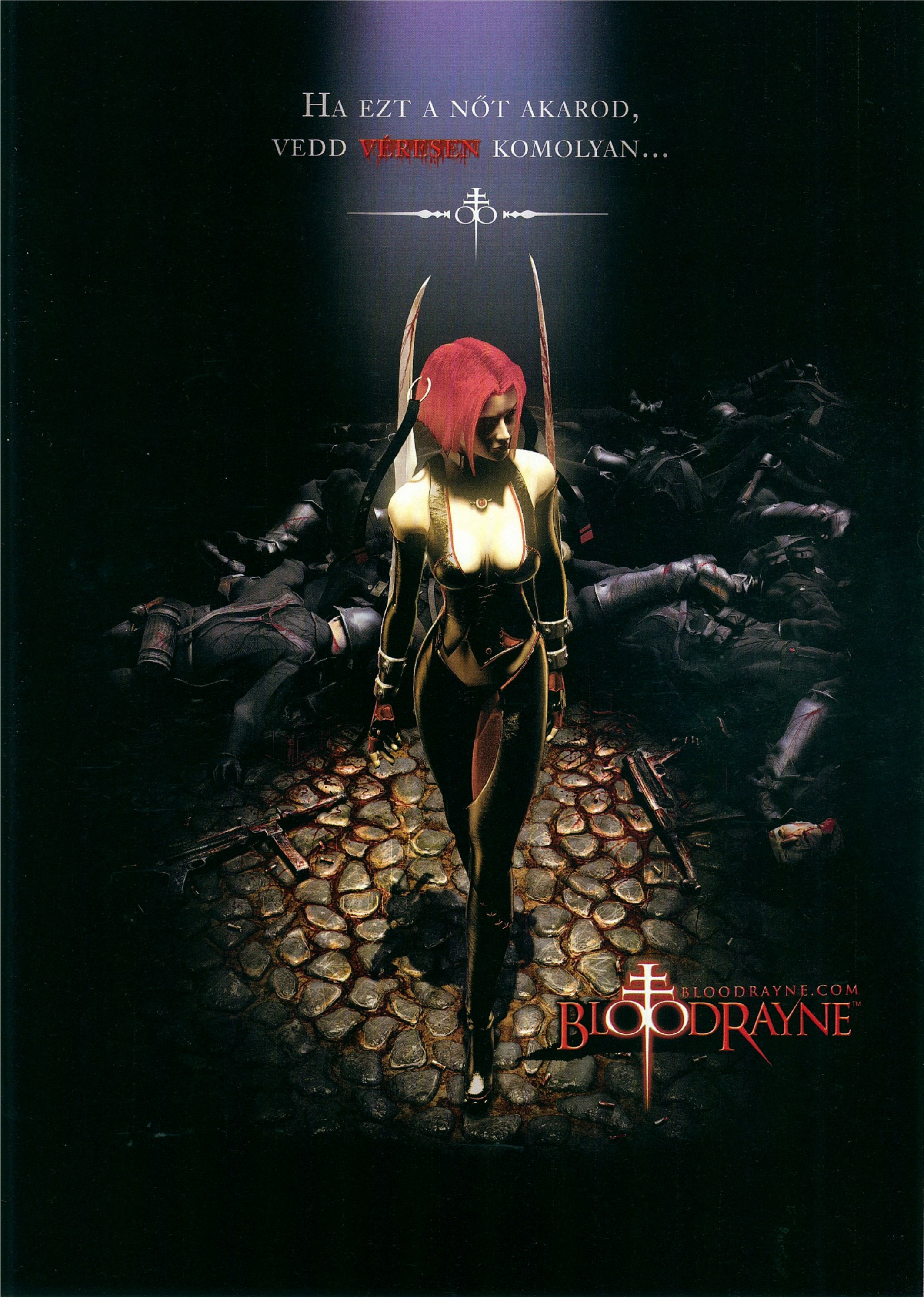
GREATFISH ISLAND ÉS WATERFALL ISLAND

A történet folytatásában bármennyire is sietsz (úgyhogy tök mindegy, mennyit tökölsz előtte), mire a B4-es mezőben megérkezel a Greatfish Islandre már késő! A Ganon által megidézett sötétség már elpusztította a szigetet, a hely átkozott. Quill megjelenik és megnyugtat: a harmadik ősi istenségnek, a Víz Istenének sikerült időben lelécelnie, és most egy hatalmas barlangban húzta meg magát. Az azt eltorlaszoló sziklákat viszont csak az egykori szövetségeseid, a kalózok segítségével tudod elhúzni a barlang elől, mivel a hajód túl gyenge hozzá (vagy lesz más módszer is rá?). Ja, és csak ők tudják, hol a barlang. Quill legutóbb Windfall Islanden látta a kalózhajót, menj tehát oda. A Király automatikusan ki fog kötni, a kalózhajó viszont üres, a boltok pedig zárva – hééé, hol vannak a kalózok? Menj a városon kívül álló Bomb Shophoz. A bal oldalán a vékony párkányon át tudsz oldalazni az épület hátuljához, ahol a kúszónövényeken fel tudsz mászni a tetejére, és a kis lyukon bejutsz a boltba. Tetra-ék épp szerencsétlen boltos kirablásán fáradoznak. Egy hosszas beszélgetést hallasz, amiben a kalózok eldöntik, hogy ma este még a városban maradnak (közben Tetra kiszúrja Linket), mivel a kincs, ami után vadásznak (és ami a harmadik gyöngy is egyben) úgyis megvárja őket. Aztán lelépnek, de előtte még véletlenül elkotyogják a ma esti jelszót (pirossal lesz írva, te pedig írd fel). Menj a kalózhajóra (az Elvis sírnál tudsz felugrani rá), és amikor az ajtó megkérdezi a jelszót, gépeld be helyesen, amit hallottál. Most hogy nincs őr Tetra szobája előtt, nyugodtan bemehetsz és körülnézelődhetsz. Ami érdekes, az leginkább a két kép a falon (az egyik a Triforce az). Utána menj le Niko-hoz a hajó gyomrába, ahol egy újabb mini-feladat vár rád. Hasonló, mint az elején, csak át kell jutnod a túloldalra. Ezúttal azonban a kapcsoló az ajtó időzítője is egyben és lámpáról lámpára kell átugrálnod. Itt egyébként rettentő gyökér az irányítás! Ha átértél Niko neked adja a bombákat, amiket elloptak (ott vannak a kincses ládában), és a kövön keresztül kapcsolatba lép veled Tetra is. Közli veled, hogy ők is az Outset Island-i kincsre vadásznak. „Előzd meg őket a kis hajóddal, ha tudod, te kalózoktól lopkodó kis fickó :), reggelig kapsz időd, mivel ők csak akkor indulnak." Sietned persze nem kell, mivel Ganon megátkozta a világot, sosem kell fel a nap, tehát sosem lesz reggel, van időd bőven. Hagyd el a kalózhajót, elvileg a postaládának ugrálnia kell, mert van benne egy levél a boltostól, mostantól kezdve bombát is lehet nála kapni. Pattanj a Királyra és irány a szülőszigeted, Outset Island, lent délen. A hajód automatice kiköt – nézz szét a szigeten és látogasd meg a családtagjaidat is. Először menj fel a hegy tetejére, ahol Aryllt elrabolták. A vihar teljesen szétszaggatta a függőhidat, úgyhogy kénytelen vagy átállítani a szél irányát, és a hegy legmagasabb pontjáról átlebegni a deku levéllel. Odabent a barlangban a nagy sziklát robbantsd szét, és ess le a Fairy Fountainbe. A négykezű tündértől megkapod a 1000 rúpiás pénztárcát. Miután eltűnt, kapj el az üvegedbe egy tündért. Menj a nagymamád házába. Szegény öreg hölgy beteg, ágynak dőlt. Gyógyítsd meg a tündérrel, a megható jelenet után cserébe ő főz neked egy Elixír Soupe-t, és ezentúl akárhányszor visszajöhetsz hozzá tölteni. Kint a ház előtt újabb levelet kell találnod a postaládában, méghozzá a Rock Ship Shopos ajánlattal. Szállj vissza a hajódra és tedd ki valamelyik akciógombra a bombákat. Hajózz a nagy hegy mögé, válts át az ágyúra, és a nagy sziklafalat bombázd szét (három részből áll, alsó-középső-felső), értelemszerűen fent kezdd el. Ha ledőlt a fal megszűnik a vízörvény is (egyébként, ha előbb jössz ide, a vízörvény mindig lehúz a mélybe). Odabent végre rátaláltok Jabunra (csak nem Lord Jabu Jabu utódja? :), és egy hosszabb diskurzus után megkapod tőle a Nayru gyöngyét. Most, hogy már a birtokodban van mind a három gyöngy, ideje megtörni Ganon sötét varázslatát, ehhez a helyére kell tenni a három gyöngyöt. Hogy hol vannak a helyek, az a térképen is jelölve van. Tehát Outset Islandtől menj északnak két mezőt, majd keletnek kettőt, és a mező közepén, a kis szigeten tedd az ősi szobor kezébe (ilyet már láthattál valahol :) a Nayru gyöngyét. Menj két mezőt északnak, és a tedd a helyére a Din gyöngyét. Ugyanitt a kis szigetnél találsz néhány búvárt egy csónakban, akikkel ha beszélsz, egy Treasure Chartot kapsz. Menj egy mezőt délnek, majd kettőt keletnek (csak azaz köcsög Cyclone ne gerjesztene állandóan tornádókat!) és tedd a helyére az utolsó gyöngyöt is. Most nézd végig a közjátékot és készülj, mert jön a Tower of the Gods, azaz az Istenek Tornya, ahol az istenek előtt fogsz megméretetni, hogy felruházzák az igazi hőst azzal az erővel, ami a gonosz legyőzéséhez szükséges. Épp most emelkedett ki a vízből!

Csipi M Lee
csipimlee@576.hu


DEAD OR ALIVE
XTREME BEACH VOLLEYBALL


THE LEGEND OF
ZELDA
the wind waker


HA EZT A NŐT AKAROD,
VEDD VÉRESEN KOMOLYAN…
BLOODRAYNE.COM
BLOODRAYNE™

LASSAN, DE BIZTOSAN HALADUNK ELŐRE!

DYNASTY TÖRTÉNELEM

1997. DYNASTY WARRIORS (PLAYSTATION): Az első rész. Bár nem lett hatalmas siker a program, sokan megkedvelték a kínai hadvezérek között zajló, „egy az egy ellen" jellegű harcot. A másik oldalon azok álltak, akik egyszerű Tekken klónként könyvelték el magukban. Szerintem nem volt igazuk, mert egyéni volt és ötletes. Egy címlapot meg is ért nálunk, még a legelső Konzolban! Mindettől függetlenül teljesen más értékeket képviselt, mint a további epizódok.

2000. DYNASTY WARRIORS 2 (PLAYSTATION2): A folytatás már jóval nagyobb port kavart, mint elődje, köszönhetően a teljesen új megvalósításnak. Sikerült a gép megjelenését követően gyorsan kiadni, ami eleve megelőlegezte a bizalmat a vásárlóknál, de a legfontosabb kulcs a sikerhez a valós idejű, monumentális csaták bevezetése volt. Ebben is hadvezérekkel lehettünk, de nem csak egyszerű verekedésnek lehettünk résztvevői, hanem valóban úgy érezhettük, mintha ott lennénk a régmúlt háborúiban. Testőrökkel, csapatokkal körbevéve indultunk meg legyőzni az ellent, lóra szállhattunk, hogy onnan osszuk ki a népet, a képernyőn pedig akár ötvenen is lehettek egyszerre, anélkül, hogy lényeges lassulást tapasztaltunk volna. Karakterünk fejlődött a csaták során, kicsit stratégiáznunk is kellett, hogy előbbre jussunk, valamint irtózatos hangulatot tapasztalhattunk...olyat, amilyennel előtte nem volt szerencsénk találkozni! Martin áradozott róla a 36-os számunkban, én pedig többek között emiatt vettem meg magamnak a PS2 gépet...

2001. DYNASTY WARRIORS 3 (PLAYSTATION2, X-BOX): A második rész vonalát követte, de a rengeteg újításnak köszönhetően még többen figyeltek fel létezésére. Immáron ketten is nekiindulhattunk a heroikus küzdelmeknek (egymás támogatása, veszély esetén segítségnyújtás, időnként bekerítéses támadás), de ha ez nem lenne elég, még elefántra is szállhattunk, ami borzasztó nagy élmény volt. Grafikailag nem sok változtatás történt, de szerencsére a játékmenet így is annyira ütős, hogy erre senki nem figyelt. Volt szerencsém tesztelni a 46-os megjelenésünkben, meg is adtam rá a kötelező kilencest. Később kijött az X verzió is, null változtatással, mérsékeltebb sikerrel.

2002. DYNASTY TACTICS (PLAYSTATION2): A többi résztől elütő, stratégiai jellegű program nem hozott túl nagy sikert a Dynasty név számára, de tulajdonképpen nem is úgy tekintettünk rá, mintha valami folytatás lett volna, inkább csak egyfajta kalandozásként lehet felfogni a fejlesztők részéről. Veres Miki tesztelte az 54-es Konzolban – a kolléga egyébként halkan megjegyezte, hogy a KOEI lassan kezd átmenni valami hasonlóba, mint a 3DO az Army Men mániájával. Nem teljesen így fogalmazott, de a mondanivaló hasonló volt. A lényeg az, hogy ez egy nem túl jól sikerült stratégia lett, ami helyett sokkal jobban ajánlható a Kessen vagy a Romance VII (ha már egyszer KOEI).

2003. DYNASTY WARRIORS 3: EXTREME LEGENDS (PLAYSTATION2): Kiegészítő lemez, annyi újdonsággal, hogy folyamatosan szerezhettünk új fegyvereket és a vezéreket is megtehettük testőrnek. Elfogadta a harmadik rész mentéseit, de tulajdonképpen csak ennyit lehet elmondani róla. Ennél a pontnál már én is kezdtem kifejteni nemtetszésemet a sorozat működésével kapcsolatban (58. Szám).

Ezek voltak a Dynasty sorozat szereplői. Még kapcsolódik a szériához a KESSEN, ROMANCE sorozat is (történetében), valamint a leegyszerűsített DW-nek is mondható MYSTIC HEROES.

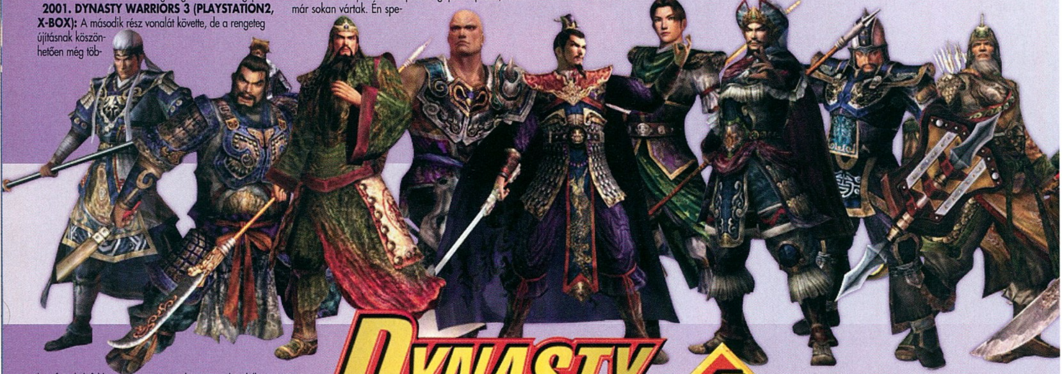
2003. DYNASTY WARRIORS 4 (PLAYSTATION2)

Elérkeztünk a jelenhez. Kijött a legújabb epizód, amit már sokan vártak. Én speciel azért, hogy kiderüljön: vajon mennyi újítás lesz benne, avagy vajon mennyire viszik tovább a KOEI emberei a jelenlegi tendenciát, ami kb. arról szól, hogy kevés változtatás, sok bevétel. Azt már a bevezető filmecskénél is láttam, hogy a történet továbbra is a III. században játszódik, amikor Kína szétesése bekövetkezett, és a három nagy királyság azon küzdött, hogy megszerezze a teljes hatalmat. Erről az időszakról, valamint a Wu, Wei és Shu birodalmakról bővebben is olvashatsz, ha fellapozod Miki Romance tesztjét (53-as szám). Az alap tehát semmit nem változott. Ahogy belevetettem magam a játékba, úgy tapasztaltam szomorúan-boldogan, hogy nem csak ez maradt a régiben, hanem szinte minden más is! A változtatásokról és egyebekről majd a későbbiekben szólnék, most inkább az általános jellemzőkről írogatnék.

A program maradt az a 3D-s háborús szimulátor, ami volt. A kezelésről nem ejtek szót, mivel korábban már többször is leírtuk (tessék fellapozni a DW2, vagy 3 cikkeket). Mint eddig, most is kezdőként kerülünk a buliba. Minden csatában le kell vernünk az aktuális legfőbb hadvezért, akit többen is védenek. Sorban kell végigmenni mindenkin, nem szabad bekerülnünk a sűrűjébe, mert ellenkező esetben hamar elvérzünk. Érdemes a kisebb alakulatokat is elpusztítani, mert az eredményezésnél több pontot kapunk. Amennyiben sikeresek voltunk (likvidáltuk a fő célpontot, nem vesztettük el a legjobb hadvezérünket, aki idővel a nevünk alatt fog szolgálni), jön a jutalom. Előbbre léphetünk, erősebbek leszünk, több katona lesz alánk rendelve. Ezeken kívül amuletteket is szerezhetünk, amik növelik a tulajdonságainkat, így erősítve bennünket. A fegyverünk is nagyobb sebzést kap, sőt képes lesz az átlag katonák szúró/vágó eszközeit hatástalanítani. Testőreink is nagyobb támadási erőt kapnak, valamint a páncélzatot is nyernek a hathatósabb segítségnyújtáshoz.

LEHETŐSÉGEINK

Az opciók ugye egyértelműek. Az **Edit** címszó alatt saját igényeinknek megfelelő testőrt, vagy hadvezért kreálhatunk, ami érdekesnek tűnik, de feleannyira sem izgalmas, mint ahogy azt első hallásra gondolnánk. Semmi extra, nem úgy megy az alkotás, mint mondjuk a Sims karaktergenerálásánál, ráadásul a későbbiekben sem fogjuk nagy hasznát venni. Az **enciklopédiában** a már említett történelmi helyzetet olvashatjuk át, de megtekinthetjük a vezéreket, a fegyvereket, vagy a megszerzett tárgyakat. A **Musou** a történetes mód, mint mindig. Fokozatosan haladunk előre a történetben, közben pedig fejlesztjük emberünket. Mehetünk ketten is, egymást támogatva. A **szabad módban** azokat a csatákat élhetjük át, amiket az előbb említettben már megnyitottunk. A **Challenge** cím alatt különböző aljátékok várnak ránk. Ezekben lehet adott idő alatt minél több embert megölni, ostromgépeket tönkretenni, vagy (szerintem a legjobb ötlet) egy hídon küzdeni az ellenfelekkel addig, míg le nem esünk róla. A **Versus** pont értelemszerűen az egymás elleni többjátékos lehetőségeket tartalmazza. Itt megküzdhetünk barátainkkal egy-az egy elleni bunyóban, vagy komolyabb harcban is.



A FRONTVONALON ÉLVE

Most akkor összpontosítsunk a legfontosabb játékmódra, amiben átélhetjük a történelem nagy összecsapásait. Ugye az tiszta, hogy mit kell tenni. Az viszont már nem mindegy, hogy hogyan! Mint említettem, érdemes lépésenként haladni előre. Kevesebb esélyünk van a vereségre, ha több idő alatt, de kevesebb veszély közepette pusztítjuk az ellenséges hordákat. Az elején még nem









igazán lesznek nagy problémák. Speciális támadásunkat mindig vegyük igénybe, ha a csík már villog, amennyiben pedig életerőnk nagyon megcsappant, a dobozokat, hordókat szétverve találhatunk elsősegélycsomagokat a túléléshez. Természetesen az ellenfelek leölésével is lehet ilyenekhez jutni. Az elején még gyakran kapunk a géptől segítséget ebben a témában, de a későbbiekben már igen ritka lesz a gyógyszer, ezért pláne oda kell figyelnünk tetteinkre. Már csak azért is, mert időnként csapdába akarnak majd csalni. Előfordult velem, hogy egy vezért üldözve majdnem bementem a vár nyitott kapuján. Valami hiba csúszott a számításaimba (egy kisebb osztag megtámadott), így lemaradtam mögötte...szerencsére! Ugyanis nem sokkal később bezáródott a kapu! Odabent még egy vezér csatlakozott az előzőhöz, a társcsapataim meg még igen messze jártak, ezért nem lett volna túl sok esélyem. Hát igen...ilyen ez. Társcsapatok... Segítsétek őket mindig. Ha látjátok a térképen, hogy összecsaptak valakivel, menj te is oda, döntsd el magad a végkifejletet. Előfordulhat ugyanis, hogy az ellenség nyer, így pedig lesz valaki a hátad mögött, aki feltartóztat a későbbiekben, ha menekülnöd kell egy erősebb vezér miatt. Ezekben nyilvánul meg egyébként az alapból akciójátéknak elnevezett DW-ben rejlő kevéske stratégiai tulajdonság. Az ehhez hasonló helyzeteken kívül csak küzdeni fogunk, de azért érnek még meglepetések is. Én például kicsit megijedtem a hirtelen megjelenő „árnyékosztag”-tól. Őket nem lehet megsebezni, sőt...félig láthatatlanok is. Szét kell verni az erejüket adó „generátorokat”, hogy elpusztíthasd őket. Ez egy nagyon jó ötlet szerintem. Nekem legalábbis nagyon tetszett. Ami még bejött, az a kihívások időnkénti megjelenése volt. Többször is megtörtént, hogy egy rivális vezér kihívott egyéni küzdelemre. Rövid idő áll rendelkezésre a döntéshez, de amennyiben vállalod a párbajt, elég egy X-et nyomni. Rövid időn belül egy arénában találjátok magatokat, ahol már csak rajtad múlik, hogy miképpen fejeződik be a megmérettetés. Jó az is, hogy ismét megjelennek az elefántok. Dübörög a föld, a katonáink megrémülnek (mint ahogy akkor is, ha egy legendás harcos kerül közéjük az ellenséges oldalról), én meg azt hittem, hogy valami varázslat van készülőben. Erre látom, hogy vagy négy harci elefánt rohan be a katonáim közé és dobálják, gázolják őket. Persze ezekről a „hátasokról” az embereket is nehezebb leverni, de ezt mi is kihasználhatjuk fordított esetben. Nincs is annál szebb látvány, mikor két baráti csapattal támogatva bevágtatunk az ellenséges területre ezekkel a monstrumokkal, és tulajdonképpen szó szerint szétcincáljuk a rivális erők osztagait.



Újdonságként hat még ránk az ostromgépek bevetése is (tárgyak, kihívások, láthatatlan ellenfelek mellett). Először csak egyszerűbb változatokkal találkozunk (hidat képez a várhoz...azonban amíg ezeket védjük, építgetjük, addig a beszorított lázadók kitörnek a valódi hidakon, és oldalról támadnak nekünk), de a későbbiek folyamán tűzet köpködő „kocsikkal”, faltörő kosszerű mechanikus csodákkal is összefuthatunk. Jópofa...

KICSIT AZÉRT SZOMORÚ VAGYOK

Egy kicsit igen. Mert jó még mindig a DW, de kezd nagyon zavarni, hogy alig változtatgatnak rajta a különböző részek között. A grafika már megkopottnak tűnik, gyakori a ködösítés, ritka esetben még akadozással is találkozhatunk. Ezt valamennyire egyensúlyozza a rengeteg szereplő egyszerre történő megjelenítése, valamint a karakterek ruháinak gyönyörű kidolgozottsága, de most már tényleg ideje lenne egy új motort írni a programhoz. A játszhatóság terén is megmaradtak a hibák. Gondolok itt a mesterséges intelligencia totális hiányára...főleg a baráti oldalról. Társaink többnyire csak álldogálnak, nézelődnek, ritkán veszik ki részüket a harcból úgy **istenigazából**. Emiatt olyan az érzésünk még mindig, mintha valójában csak mi háborúznánk teljes birodalmak ellen. A testőrök talán kicsit többet szólnak bele a küzdelmekbe, de ez még mindig nem boldogít eléggé. Az ellenfél is hasonló módon dolgozik, azt sem lehet előnyként felhozni, hogy csapdába akarnak ejteni, mivel ez nem véletlenszerűen zajlik, hanem előre meg van tervezve.

A szavatosság viszont nagyon jó! Sokáig képes lekötni a játék...ami ésszerű, ha belegondolunk, hogy egy-egy csata (lépésenként haladva) akár másfél, két óráig is eltarthat. A többjátékos módok ezt még fel is dobják, ezért nincs nagyon probléma. Aki eddig szerette a sorozatot, az ezt a részt sem fogja hamar megunni. A zenék maradtak a régiben, mint ahogy a hangok is. Hangulatfokozók, de a muzsikák lehetnének jobbak is.

A hangulat zseniális, mint mindig! Ezt csak azok tudják, akik játszották már a régebbi epizódokat, és kerültek hasonló helyzetekbe, mint amikkel én találkoztam. Gondolok itt olyanokra, mint az, amikor egy csapatát vesztett baráti vezérhez szegődtem (nekem is csak a testőreim maradtak életben), és egymás mellett állva vertük szét a folyamatosan özönlő rebelliseket, akik soha nem akartak elfogyni (legalábbis úgy tűnt, de aztán megjelent egy teljes osztag lojális katona, mi pedig megnyugodva sóhajtottunk fel – legalábbis én –, és újult erővel gyilkoltuk le a maradék ellenfelet).

Nem is akarok ünneprontó lenni, mert egyébként jó program a DW negyedik része, de igazából azoknak fog csak lenyűgöző értékeket mutatni, akik eddig még nem ismerték. Én azok közé tartozom, akik végigjátszották az előzőeket is. Ezért kicsit csalódott is vagyok. Nem mutat annyi újdonságot a játék, amennyit produkálni lehetne. Nagyon remélem, hogy az ötödik már fel lesz turbózva minden szempontból, mert már most megmondom, hogy azzal nem leszek ilyen elnéző. Vagy kijavítják a hibákat, vagy iszonyúan le fogom húzni. Elvégre kicsit nevetséges, hogy mindig ugyanazt kapjuk, kevés változtatással. Olyan ez, mintha elmennénk egy menő étterembe, és próbálgatnánk a méregdrága különlegességeket, amik állítólag mindig jobbak, mint az előzőek. Azonban a valóságban csak azt tapasztaljuk, hogy ugyanaz a hús, ugyanaz a körítés, csak egyszer ilyen salátát csapnak hozzá, egyszer meg olyat. Előbb, vagy utóbb felállok, és soha többet nem megyek vissza. Remélem, hogy a DW esetében nem így fog történni.

BÖJTÖS GÁBOR
bojtosgabor@freemail.hu



MARTIN BELESZÓL!

A DW sorozat játékmenetének van egy olyan sarkalatos eleme, ami rendszerint hamar eldönti, hogy valaki rákattan-e vagy sem: nagyon monoton és kaotikus a küzdelem! Az átlag másfél órás pályák alatt simán le kell kaszabolni vagy ezer ellenfelet, ami egyrészről felemelően fárasztó, másrészről viszont szomorúan unalmas is lehet. Ezzel a játékkal csak úgy nem érdemes próbálkozni! Vagy veszed, vagy dobod...

DYNASTY WARRIORS 4

KOEI

MÁS VERZIÓ: JELENLEG NINCS

grafika:	jó
játszhatóság:	közepes
szavatosság:	jó
zene / hang:	jó
hangulat:	kiváló

1-2 Játékos
memóriakártya 8mb (147KB)
analóg irányító (dual shock)

✔ monumentális csaták, elefántok, lovak, ostromgépek, hangulat
✕ megmaradt hibák tömege, még mindig nincs vér

7.5 pont

CHESSMASTER

THE WORLD'S MOST POPULAR CHESS PROGRAM

A FEHÉR (HOL)LÓ

Az Ubi Soft több, mint tizennégy éves múltra visszatekintő népsakkja, amely PC-n már a 9000-es sorozatszámot viseli végre megérkezett konzolra is. Mivel a Playstation 2-re készült változat a PC-s egyenes ági leszármazottja, ezért semmi panaszra sem lehet oka a sakkrajongó konzoltulajdonosoknak: az algoritmusát tekintve szinte a tökéletességig csiszolt, de puritán felületű és drága Deep Fritz 7 mellett semmilyen tekintetben nem kell szégyenkeznie a Sakkmesternek. Ráadásul a 2002 szeptemberében a világhálón megrendezett versenyen Larry Christiansen amerikai bajnokkal szemben győzelmet aratott, ami azért mégiscsak azt mutatja, hogy a több, mint egy évtizedes fejlesztői munka nem volt hiábavaló.



A korong behelyezését követően rövidke renderelt intro fogad, persze nem kell számítani semmi komolyra, látványosra, hiszen – bár a tálalás sokat számít, de – nem igazán emiatt veszi meg a programot a sakkra éhes vásárló. A kezdéskor felhasználói profilokat állíthatunk be, megadva a nevünket, életkorunkat, azt, hogy hivatásos sakkozók vagyunk-e, illetve azt, hogy komolyabban foglalkoztunk-e már a játékkal, vagy abszolúte kezdők vagyunk. A beállításokat követően egy besorolást kapunk, ami a későbbiekben nagy jelentősséggel bíró tulajdonságunk lesz, hiszen a gép ellenünk alkalmazott fokozata (Rated Game menüpont alatt) elsősorban ettől az értéktől fog függeni.

Az ízléses, nem hivalkodó főmenüből egyedül az opciókat hiányoltam. Bár ezek az egyes játékokon belül megtalálhatóak, mégis szerencsésebbnek találtam volna, ha itt kerül elhelyezésre egy globális beállítási lehetőségeket rejtő menüpont. A **Quick Game** természetesen azonnal a mélyvízbe veti a játékost. Az L1 billentyűvel léphetünk az előbb hiányolt beállítási lehetőségek közé, itt találhatóak meg a játékosokkal és az időkorlátokkal, valamint a táblával, hangokkal, sakk-készlettel, jelölésekkel, képernyőbeállításokkal kapcsolatos választási lehetőségek. A Select gombbal fájl opciókat (új játék, játékállás betöltés, mentés, illetve kilépés), míg a Start gombbal pedig akciókat (visszalépés, újrajátszás, oldalváltás, pause, stb.) hívhatunk elő.

Nagyon jó segítséget nyújt – fokozattól függetlenül – a Mentor (R1). Tippeket, tanácsokat kérhetünk ezen az almenün keresztül a géptől, ezen felül oktatómódot, figyelmeztető módot kapcsolhatunk ki és be. A játszmával kapcsolatban részletes analízist kérhetünk, ami azért is nagyon jó segítség, mert vétett hibáinkat, illetőleg természetesen a jó lépéseinket is pontosan elemezhetjük. A figurákat – kijelölésük után – az X gombbal helyezhetjük a megfelelő pozícióba, az irányokkal mozgathatjuk a kurzort. Az analóg karok a tábla forgatására szolgálnak, bár kétdimenziós játéktér esetén csak száznyolcvan fokkal lehet forgatni a nézetet. Szerencsére a beállításaink a főmenübe való visszatéréssel nem vesznek el, ezt a jobb alsó sarokban forgó tábláról is láthatjuk.



Ha már visszaeveztünk a főoldal vizeire, nézzük milyen további lehetőségeket ajánl fel számunkra a program. A **Setup Position** egy speciális játékmód, ahol arra nyílik lehetősége a kísérletező kedvű játékosnak, hogy kedve szerint beállítson egy szituációt, amelyből indul a mérkőzés. Igazság szerint különösebb értelmét ennek a funkciónak maximum annyiban láttam, hogy mivel ezeket a kezdéseket el is lehet menteni, így szakkönyvekből, újságokból – vagy akár saját fejből – oktatószituációk létrehozására van lehetőség. A **Rated Game** szimpla versenyeket takar, amelyek megnyerésével vagy elvesztésével (ritka esetben döntetlen mérkőzés kicsikarásával) a ranglétrán feljebb mászhatunk, vagy épp ellenkezőleg, lejjebb csúszhatunk. Érdekes, hogy kezdés előtt a különböző erősségi szintű és életkorú ellenfeleink közt válogatva egy Stanley nevezetű csimpánzra lehetünk figyelmesek, aki ellen épp azért nehéz játszani, mert teljesen összevissza, minden logikát nélkülözve, úgymond random lépeget. A több mint hatvan játékpartner mindegyike eltérő stílussal rendelkezik, választás előtt rövid információt szerezhetünk róluk, de akár meg is szűrhetjük őket életkor, vagy besorolás szerint. Természetesen a tulajdonképpeni játék megkezdése előtt az időkorláttal kapcsolatos állítgatásokra is van lehetőségünk.

A **Puzzle of the Day** egy lépésből álló megoldandó feladatokat takar, amelyek bár első látásra sokszor egyszerűnek tűnhetnek, de az igazság az, hogy ez alatt a pont alatt sokszor érvényesül a régi közmondás, miszerint „nem látja a fától az erdőt". Hát igen, utólag sokszor triviálisnak látszó lépéseket nézünk el, vagy ha megszakadunk, akkor sem veszünk észre a megoldás kulcsát, és ez igencsak bosszantó tud lenni. Mindenesetre jó kis agytorna, érdemes rá időt szakítani. A **Championships** alatt öt részre csoportosítva, különböző nehézségi szintű, időkorlátú és játékszámú bajnokságok kerültek kialakításra, de akár magunk is kialakíthatunk kettő és harminckettő fő közti részvételi aránnyal saját megmérettetéseket.

A nemzetközi nagymester Josh Waitzkin hatéves kora óta játszik, nagy valószínűséggel tehát van valamennyi fogalma a sakkról. Tudását a szokásosnak mondható oktató menüpont – **Pandolfini Chess School** – alatt osztja meg a nagyközönséggel, kezdőtől egészen a profi szinten át. Hogy ne csak hallgassunk, a legtöbb tipphez, oktatólépéshez egy-egy teszt is tartozik, amelyek lejátszása során az oktatásra szánt ismeretanyag elsajátításáról tehetünk tanúbizonyságot. Kezdő sakkosként kifejezetten kedvelem ezt a részt. Nem hiányozhat amúgy az oktatáshoz hasonlóan szintén a PC-s verzióból visszaköszönő „híres játékok" bemutatása sem (**Famous Games**), a megtekinthető több mint nyolcszáz menet közt szegény Kasparov úr 1997-es, Deep Blue elleni veresége is fellelhető.



A **Player Stats** alatt természetesen az egyes felhasználói profilok részletes elemzésébe bocsátkozhatunk, a besorolás és az egyes színekkel nyert, vesztett és döntetlen játszmák száma mellett a bajnokságok eredményeit is áttekinthetjük, már persze ha részt vettünk valamelyikben. Amúgy én nem sok alkalommal mérkőztem meg a géppel, inkább csak az okulásra törekedtem, ezért még jelenleg is az „unkissed frog" jelző szerepel a státuszomnál... :)

A program kidolgozása véleményem szerint minden igényt kielégít, már csak azért is, mert az utolsó menüpont, a **Chess Battlefield** alatt fantasy környezetbe helyezett mérkőzéseket vívhatunk. A játék menüinek felépítése mindvégig könnyen átlátható, a kivitelezésről szólva viszont meg kell még említeni, hogy a szürke-kék színválasztás roppant igényes. A táblák száma bár a PC verzióhoz képest eléggé csekély, de én személy szerint a jobb beláthatóság érdekében minden esetben a kétdimenziós táblát alkalmaztam. A játék alatt szóló, loopolt zenék említésének, értékelésének nem látom értelmét, viszont fontosnak tartom megemlíteni, hogy a sakkalgoritmus – köszönhetően az Ubi Soft e téren szerzett tapasztalatának – a kezdőtől a haladón át egészen a profi szintig minden igényt képes maximálisan kiszolgálni. Ha nem rendelkeztek PC-vel és egy igazán jót akartok sakkozni, akkor kitűnő szórakozást fog nyújtani a Chessmaster!

[Dae]

MARTIN BELESZÓL!

Sakkozni jó dolog, valakire sakkprogramot rámelegíteni meg nehéz. Pedig ezt a stuffot bátran ajánlanám mindenkinek, aki egy kicsit is vonzódik ehhez a csodálatos játékhoz (jómagam a „susztermattnál" megálltam, de ez ne kedvetlenítsen el senkit :) A Chessmaster megvalósítása, „külseje" közel tökéletes, tudása és játszhatósága vitán felül a legjobb. Ha a lépéseket legalább tudod, és az alapszabályokat ismered, már csak a fantasy-rész miatt is érdemes megvenni!

CHESSMASTER

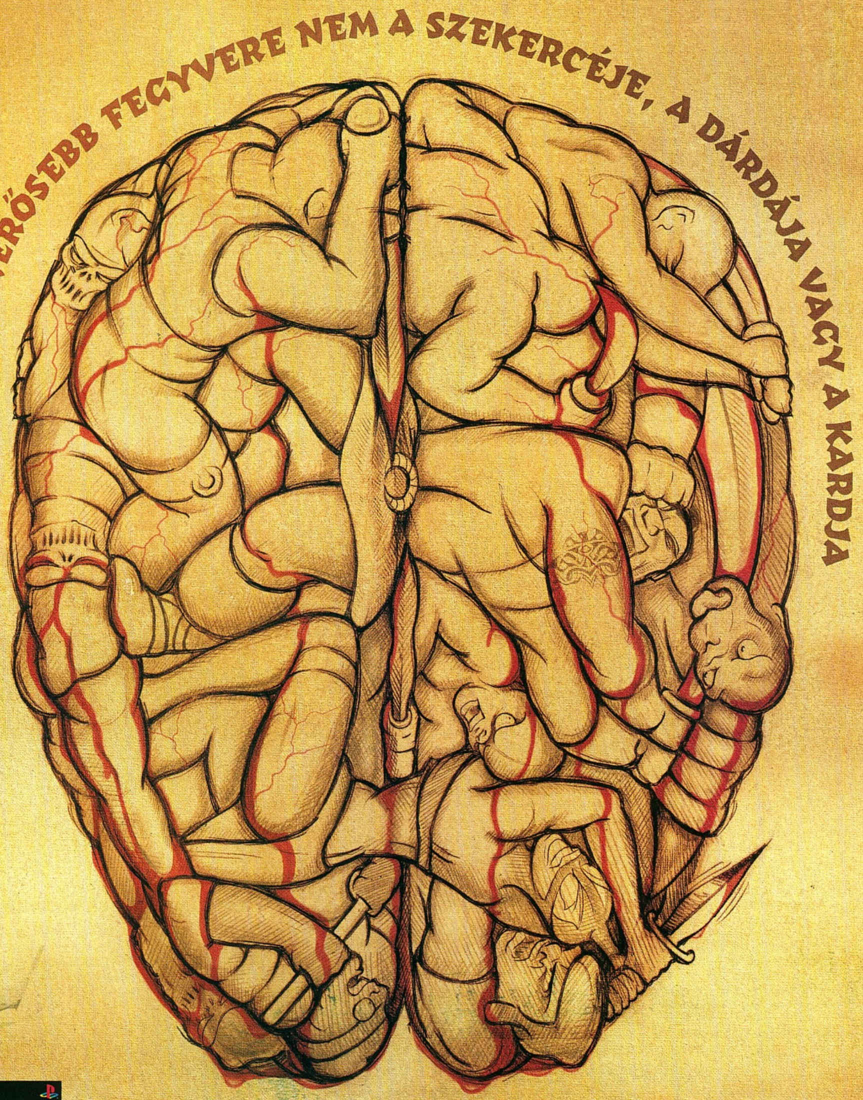
UBI SOFT ENTERTAINMENT
MÁS VERZIÓ: GBA

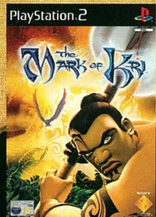
grafika:	jó
játszhatóság:	jó
szavatosság:	kiváló
zene / hang:	közepes
hangulat:	jó

1-2 Játékos
memóriakártya 8mb (635KB)
analóg irányító (dual shock)

✔ szép, ritka mint a fehér holló
× a 3d táblák nem igazán beláthatóak

9 pont

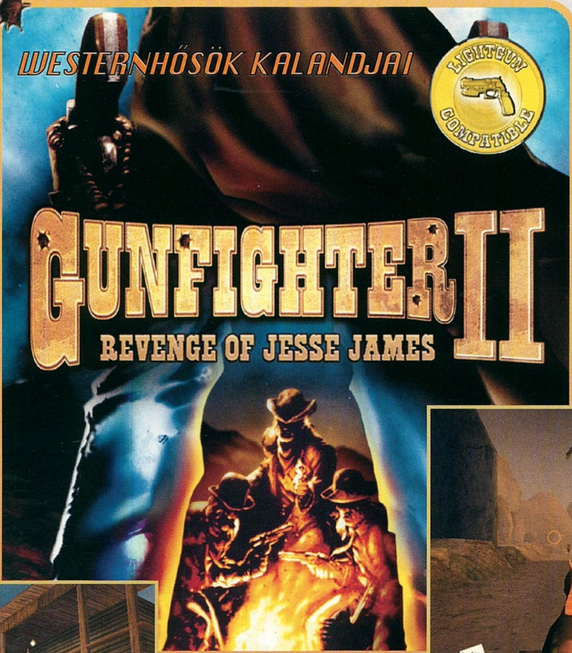




www.kri-game.com

PlayStation 2

A KEGYETLEN ÉLET, A TITKOS ÉLET, A HARMADIK ÉLET



A western mindig is igen hálás témának számított, mind a filmek, mind a játékok világában. Valamiért szeretjük a témát feldolgozó alkotásokat. Eszünkbe jutnak Enrico Morricone csodálatos dallamai a Jó a Rossz és a Csúfban. Vagy Clint Eastwood alakításai a legkülönfélébb filmekben. Esetleg Bud Spencer és Terence Hill spagetti-westernes ökörködései, a pisztolypárbajokkal, a poros, szélfútta városokkal. Amikor ezt látjuk, valahogy mindig ott ragadunk a tévé előtt és csak bámuljuk a filmet. (Vajon manapság miért nem csinálnak westerneket? Legalábbis a mozivászonra, hisz játékok azért néha jönnek, példa erre a Gunfighter II is.)

Az első westernes játék, amivel jó pár évvel ezelőtt nyomultam, még a kis Nintendón volt. Egy fénypisztollyal kellett gonosz cowboyokat leteríteni, vagy csak a gatyájukat ellőni. Talán Wild Gun lehetett a címe? Ezt már nem tudom, csak azt, hogy nagyon élveztem pufogtatni a rosszfiúkat – illetve ott volt még egy másik játék, is amiben kacsákat kellett lelődözni, meg a „tankos" játék, ahol a sast kellett megvédeni (igaz az nem volt pisztolyos). Ohh…a nosztalgia! Érdekes módon azóta sem játszottam fénypisztolyos westernnel, talán csak a Lethal Enterforces című játék volt a kivétel.

Az UbiSoft új programja azonban bemutatja, manapság is készíthető kellemes pisztolyos western game. Természetesen a nagy „etalon" ezen a játékon is nyomott hagyott, azaz a



Gunfighter II címe akár Time Western Crisis is lehetne. A játékmenet, az opciók, mind-mind azt idézik. Ez mondjuk nem baj, főleg ha a pisztolyos játékok igencsak szegényes kínálatára gondolunk. Szégyen, hogy fél évente jelenik meg egy alkotás, és az is általában középszerű, vagy még rosszabb, mint legutóbb az ninjás hülyeség, amit teszteltem. Így aztán nem is nagyon éri meg pisztolyt venni a PS2-höz…

Térjünk azonban rá a GFII mélyebb elemzésére, kezdjük talán a sztorival. Sok ecsetelnivaló nincs benne, hisz a szokásos bankrablós, jófiús-rosszfiús ellentét körül bonyolódik a történet, némi leányrablással. Hősüket Jessie, akit csúnyán átvágnak társai egy bankrablás alkalmával – nemcsak pénzét, de dúskeblű barátnőjét is elcsenik. Így a rosszfiúk mellett még a sheriff embereivel is meg kell küzdenie – illetve ez a feladat már rád hárul!

A játék képernyőről-képernyőre folyik, ahol le kell szedned az összes ellenfelet. Az L1-et használva fedezékbe bújhatsz és így töltöd a fegyveredet is – tiszta TC. Természetesen a civilek (lányok, kocsisok, zongoristák) életére ügyelni kell, mert idő és élet levonás is járhat a gondatlan halálukért. Igen, idő levonás is, mert természetesen az is telik, így ösztönözve minket a gyorsabb játékra. Tulajdonképpen a GFII csupán egy közepes pisztolyos alkotás, hisz semmi olyasmi nincs benne, ami akárcsak a TC közelébe, nemhogy fölé helyezze. Kopott, átlagos grafika, melyen talán a legrosszabb az animációk kidolgozása. Az ellenfelek nem hajlandók reálisan, tehát találattól függően elterülni, sokszor természetellenesen esnek el. Erről jut eszembe, hogy az ellenfelekbe minél több golyót röpítesz bele, annál több pénzt kapsz, melynek gyűjtögetése a legfontosabb feladat az programban. A terepeken is sok bonuszt találsz, melyek eltalálása pénzt és plusz időt jelent. Ha jó a teljesítményed, akkor különböző bonuszokkal jutalmaz a játék. Például választhatsz fegyvert, esetleg nehézséget, vagy bejönnek új minijátékok. Erről jut eszembe, hogy többféle módon is nekikezdhetsz a kalandnak. Először is ott van a Story mód, melyről már volt szó. A második az Arcade mód, ahol kipróbálhatod a Story-ban bejárt pályákat, egyfajta gyakorlás céljából. Több fajta módot is begyakorolhatsz, játszhatsz pénzgyűjtésre, pontosságra és gyorsaságra. A Mini Games opcióban szórakoztató játékokat játszhatsz, például üvegeket kell eltalálni. Összességében egyik mód sem olyan, melyet nem láthattunk már máshol, de azért így együtt már kielégítő szórakozást nyújthatnak. Tulajdonképpen az egész játékról vegyes kép alakult ki bennem. Egyáltalán nem rossz, de sokkal többet is ki lehetett volna belőle hozni. A grafika butasága például nagyon zavart és nem csak az említett gyenge animációk miatt. Sokkal inkább a felületes kidolgozottság miatt, melyet lerontja a néha akadozó játékmenet. A grafikai motor ugyanis nem mindig bírja a terhelést (mintha olyan nagyot kellene elbírnia!), így néha szaggat. A zenék természetesen western stílusúak, kicsit Morricone beütéssel, ám az ő csodálatos műveihez képest persze sokkal gyengébben. A játékmenet monoton, kevés az igazi újdonság. Talán úgy foglalhatnám össze a véleményemet, hogy ugyan nem egy kiemelkedő a GFII, de aki rendelkezik fénypisztollyal és már unja a Time







Crisis gengsztereit és a Dino Stalker dinóit, azok számára kötelező darab. Mások számára ez a játék elkerülendő – nem ez lesz az a game, ami miatt be fogsz ruházni egy fénypisztolyra!

Veres Miki
veresmiki@576.hu

MARTIN BELESZÓL!

Valóban láttunk már jobb fénypisztolyos játékot PS2-n, de azt hiszem, ebben az esetben a szükség újra csak törvényt bont: aki egyszer megvette ezt a kiegészítőt, az lövöldözni akar, ez nem vitás! Gondolom közülük is kevesen vannak, akik fél évig is elvannak egy-egy stuffal, szóval a pisztolyos „réteg" bizonyára rendesen ki volt már éhezve egy új programra. Kérdés, hogy megér-e a GFII a 4.5 pontjával tizenakárhány ezret nekik…?

GUNFIGHTER 2

UBISOFT

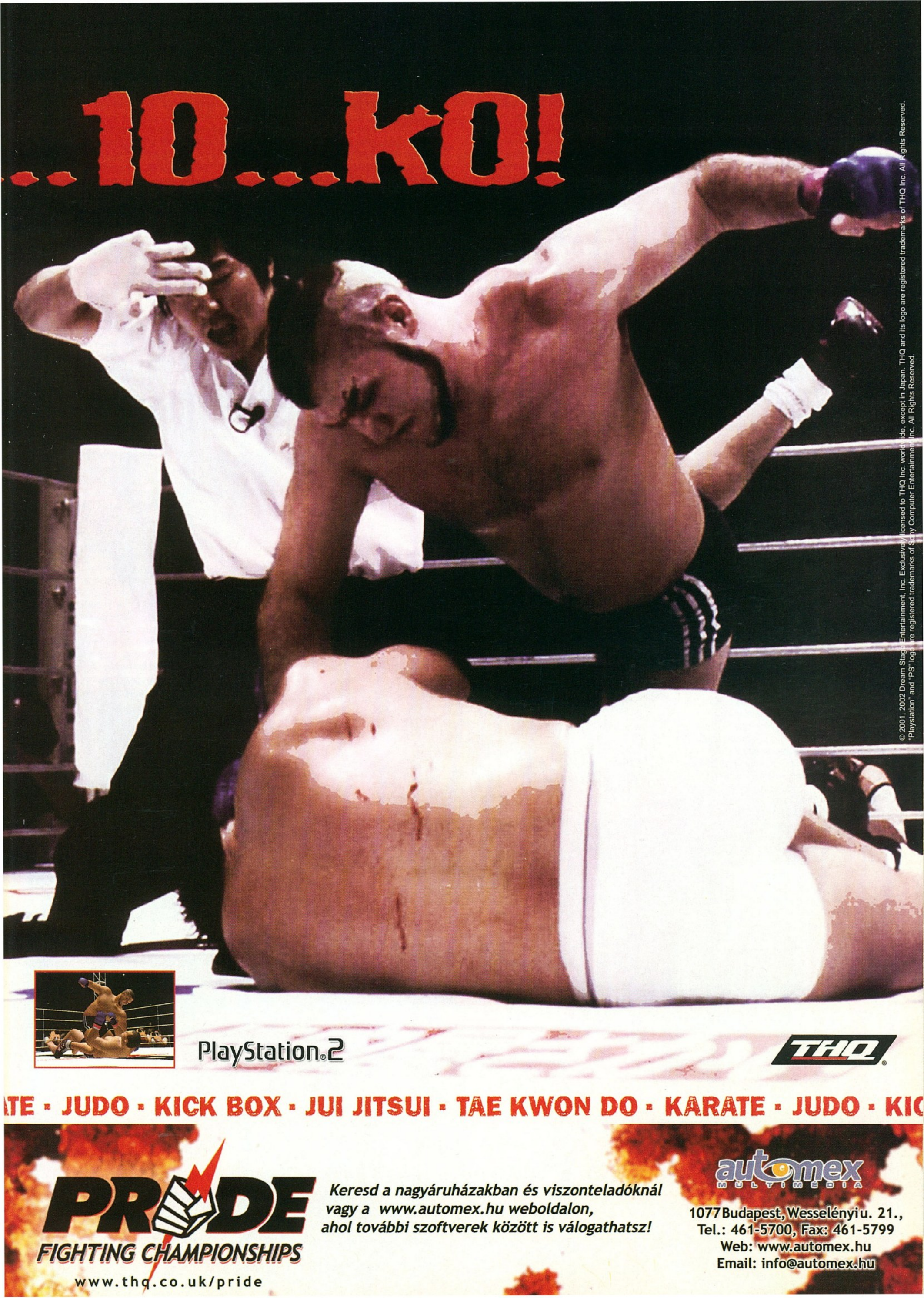
MÁS VERZIÓ: JELENLEG NINCS

grafika:	elmegy
játszhatóság:	közepes
szavatosság:	közepes
zene / hang:	elmegy
hangulat:	közepes

1-2 Játékos
memóriakártya 8mb (135KB)
analóg irányító (dual shock)
fénypisztoly (guncon2)

✔ egy újabb fénypisztolyos játék
✕ alacsony színvonal

4.5 pont


...10...KO!
PlayStation®2
THQ
TE · JUDO · KICK BOX · JUI JITSUI · TAE KWON DO · KARATE · JUDO · KI
PRIDE
FIGHTING CHAMPIONSHIPS
www.thq.co.uk/pride
Keresd a nagyáruházakban és viszonteladóknál
vagy a www.automex.hu weboldalon,
ahol további szoftverek között is válogathatsz!
automex
MULTIMEDIA
1077 Budapest, Wesselényi u. 21.,
Tel.: 461-5700, Fax: 461-5799
Web: www.automex.hu
Email: info@automex.hu
© 2001, 2002 Dream Stage Entertainment, Inc. Exclusively licensed to THQ Inc. worldwide, except in Japan. THQ and its logo are registered trademarks of THQ Inc. All Rights Reserved.
"Playstation" and "PS" logo are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. All Rights Reserved.



Micimackó csak egy van! Nem úgy „általános értelemben", hanem **nekem** csupán egyetlen hivatalosan elfogadott létezik, ez pedig A. A. Milne csodálatos könyve, Karinthy Frigyes fordításában. Ez egy egyszerű zöld könyvecske, aminek borítóján Mackó üldögél a Kovács János névtáblácska alatt. A remekmű két története, a Micimackó és a Micimackó kuckója meghatározó élmény volt sok gyerkőc fejlődésében, sőt, az mind a mai napig, bár nem tudom, hogy az eredeti könyvet olvasták-e, vagy a később piacra dobott, újrafordított (értsd: elcseszett) és újra is rajzolt példányt. A manapság „pénzt csinálj, ne rajzfilmet" szlogennel dolgozó Disney stúdió is behálózta a pagonyt, hogy barátai és üzletfelei megelégedésére sok-sok zöldhasú dollárt termeltessen klónozott állatkáival (Tigris járt a legrosszabbul, pontosan úgy néz ki, mint ahogy a disney rajzfilmek nagymacskái általában kinézni szoktak). Ez egyrészt jó, mivel Mackóék túlélték a kihalásukkal fenyegető modernizált korszakot, másrészt pedig rossz, mert ezt csak optikai asszimilációval tudták megtenni, mint mikor az indián őslakosok farmerban és napszemüvegben feszítenek a...hmhmhm ...gyorsétterem-lánc egyes kirendeltségeiben. Szerencsére a karakterek egyénisége megmaradt, és végül is ez a lényeg! Persze nem olyan rossz a helyzet, mert a Disney Interactive a minőségre nagyon vigyáz a játékaival, és ezért a Malacka nagy kalandjában is száz százalékosan a rendes rajzfilmállatkát kapjuk vissza. Aki tehát szereti őket, az egy rendkívül jól elkészített játékra számíthat, természetesen az adott korhatárt megcélozandó egyszerűbb játékmenettel.

Malacka – mint azt tudjuk – egy igen kicsi, kedves és gyámoltalan állat, és éppen a szokásos körútját járja apró lépteivel a Százholdas pagonyban, ahol zajlik az élet. Kanga söpröget, Zsebibaba labdázik (míg a laszti fent nem ragad az ágak között), Bagoly a fáján okoskodik, Nyuszi répát termeszt, Füles két egymásra rakott fadarab felett elmélkedik, a csacsi öreg medve a méhektől próbál mézet lopni, és az örökmozgó Tigris is feltűnik, amint festegetve ugrál a farkán. De ekkor a bokor mögül feltűnik egy RÉM! Szegény Malacka elsápad és reszketni kezd, majd futásnak ered! Ki tudja, meddig rohanna így, ha nem ütközne Róbert Gida lábainak. A fiú nevet, hisz kis barátját semmi sem üldözi (ezt gondolom tudta Malacka is, és csak afféle reggeli tornának szánta a futást), csak képzelődött, és itt az ideje annak, hogy végre szembenézve félelmeivel igazi hős legyen! De hogy lehet hős egy ilyen kicsi és gyámoltalan állat? Ez jár az ő fejében is, miközben lassan bandukol az erdőben, és barátai elálmosodva elkezdik délutáni szunyókálásukat.

„És micsoda grafika!" – jár Dzson fejében, mert ezt követően már a játék motorja veszi át az irányítást, és nem marad el sokkal a legenerált filmtől! Nagyon szép mély, kontrasztos színek, aprólékosan kidolgozott, de nem túlzsúfolt helyszín, a nap fénypászmái játszanak a lombok között, pedig ez még nem is az éles játék! Csupán állást tölthetünk egy könyvnél és új játékot kezdhetünk a vakondnál, majd pedig egy még szebb Options részben a hangerőt állíthatjuk be a tavacska partján brekegő békák segítségével, vagy a rezgést a présgépnél, de emellett elkaphatjuk a szabadon ugráló békákat is, ha ügyesen a sarokba szorítjuk őket. A tényleges játékhoz a távcső szolgál, amivel Malacka láthatja alvó barátait – egyelőre csak Mackót és Zsebibabát, de nem csak őket, hanem az álmaikat is, amikbe belépve igazi hőssé válhat azokban! Mackó természetesen mi másról álmodna, mint a mézről, a kengurubébi pedig a labdáját szeretné visszaszerezni, ami a fán ragadt. A távcsőben látható még az is, hogy az adott álomvilágban mennyi sütit lehet maximálisan összeszedni, amikkel például kis hősünknek „bátor arcokat" kell magának vásárolnia a harchoz. Igen, Malacka harcolni fog a félelmeivel, de nem arcade stílusban, mert az nem is illik kis termetéhez és visszafogott természetéhez sem. A barátai álmában feltűnő szörnyekkel (azért nem olyan félelmetesek, ne féljetek ti sem) először is szembe kell fordulni, majd gyorsan X-et nyomni, hogy ne kerüljön közelebb a rémisztő lila elefánt például, és a csillagok közé kikerülve vele minél hamarabb lenyomni a látható gombkombinációkat! Ez eleinte csak kettő-három lesz, de a játék előrehaladtával természetesen nehezedik a bátor kismalac dolga. Ha a rém odaér hozzá, akkor Malacka igen csak megijed, és elkezd félni, ami remegésben és vacogásban nyilvánul meg szegénynél. Az ilyen esetekre vannak az álmokban Róbert Gida piros vidámság lufijai, ahol a gazda megnyugtatja és bátorítja kis kedvencét.

A játék alapja a címe szerint is adventure, tehát lényegében mászkálnunk kell, beszélnünk a szereplőkkel, valamint felvenni és használni tárgyakat. Például mackó álmában szerepel Bagoly is, aki felnyitja nekünk a sorompót az úton, hogy egy nápolyi hidat ledöntve meg is találjuk a medvét, aki egy nagy adag kifolyt karamellbe van beragadva. Miután megkér, hogy segítsünk, már fel tudjuk venni a nyalóka pálcáját, amivel kihúzzuk szorult helyzetéből, és így foglalkozhatunk a mézével is. Sajnos a nyuszi házába vezető ajtót egy nagy vattacukor zárja el, ami Bagoly szerint orvosolható egy kis vízzel, viszont a szódásszifont a kis tömzsi nem éri el, de Mackó segít neki. Nem hiszem, hogy bárkinek is gondja lenne a további feladatok megoldásával, mert ötletes, de nem nehéz a logikai rész. Viszont, bár Malacka a főszereplő, de irányíthatjuk a többi pagonylakót is, Zsebibaba álmában mindjárt Tigrist, akinek Solid Snake módra kell ellopakodni a szörnyek között, hogy kinyisson egy kaput! A kezelés is igen egyszerű, az X-szel rugdossuk ki a sütiket a tárgyakból és vizsgálunk/használunk dolgokat, beszélgetünk a szereplőkkel, a másik három gombra pedig a talált tárgyakat teszi be a konnektor-orrú malac(ka).



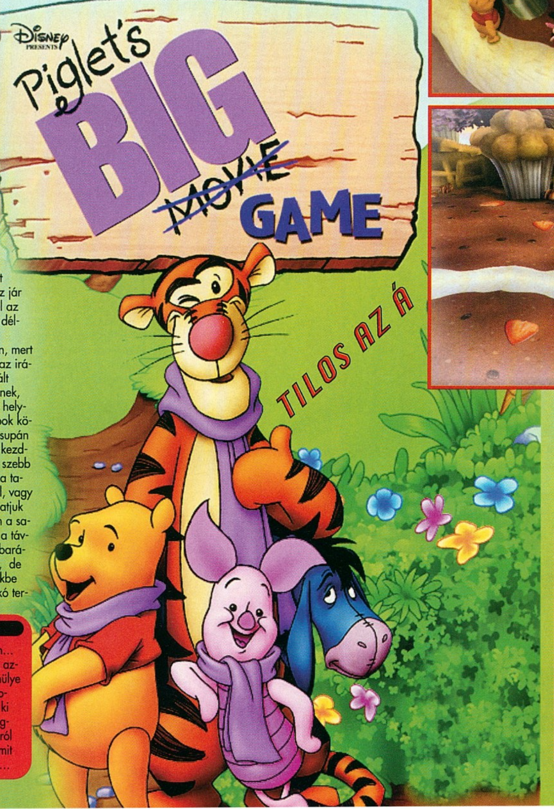
Oh, elfogyott a hely, így a grafikát már csak tőszavakban elemezhetem. Nagyszerű, kiváló, gyönyörű, színes, élettel teli és stílusos! Minden helyszín más koncepciót hoz, így Mackóé teli van sütivel, cukorral, kekszekkel, nyalókával, zselés cukorral, de a kengurugyereké már egy teljesen más világ! Itt olyan a díszlet, mintha kartonpapírból vágták volna ki, festették volna le vízfestékkel és rajzoltak volna rá gyerekek! Ez a papír olyan élethű, hogy a felületi hullámosságon kívül oldalnézetben látszik a barna merevítő bordázat a két külső réteg között! Még a felhők is zsinóron belógatott, himbálódzó papírlapok! Az állatok mint már mondtam, teljességgel követik az eredeti rajzfilmet, és ez vonatkozik a kinézet mellett az animációra és viselkedésre is. A hangok megint csak nagyszerűek, és megkaptuk a narrátort is, aki jóságos mesélő hangon magyaráz bele-bele a történetbe, vagy segítségképpen a feladatoknál, hogy mit is kellene csinálni a továbbjutáshoz. A játék minden szempontból megérdemli a hetest, mert bár nagyon ritkán kissé akadozik a grafika, és a gyakori töltögetés is kizökkenti a játékost a Malackával történő teljes hasonulásból, de ezek mellett semmi hiba nincs benne. Legyünk hősök Malackával!

Dzson









MARTIN BELESZÓL!

Hajaj, most tényleg csak vakarom a fejem... Odaadtam ezt a játékot Dzsonnak, rögtön aznap, ahogy megérkezett, kipróbálni meg hülye fejjel elfelejtettem! Van egy rakat screenshotom, azokat nézegetem (persze nem derül ki semmi, csak az, hogy Tigris szerintem a legjobb fej az összes állatka közül), de magáról a játékról fogalmam sincs. Úgyhogy most mit mondjak? Én nem biztos, hogy megvenném...

PIGLET'S BIG ADVENTURE

DISNEY INTERACTIVE

MÁS VERZIÓ: GC

grafika:	jó
játszhatóság:	jó
szavatosság:	jó
zene / hang:	jó
hangulat:	jó

1 Játékos
memóriakártya 8mb (169KB)
analóg irányító (dual shock)

✔ nagyon szép játék
✕ gyakran töltöget

7 pont

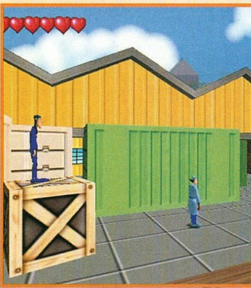
A KEZDETEK

Vannak dolgok, amik valahogy kötődnek az ember életéhez, és nálam a jópofa, de igen bárgyú felügyelő is ilyen. Jól emlékszem, mikor először találkoztam vele, még a Commodore 64 és 16 korszak delelőjén, és az Amigák villámháborújának kezdetén (mi gamerek már csak ilyen időszámításban gondolkodunk).

Történt egy napon, hogy Józsi haveromhoz mentem szombat reggel, mivel azt mondta, hogy a Csoki tőlük gyalog is közel van, ott találkozzunk. A Csoki (Csokonai Művház, Rákospalota) fogalma remélem a budapesti játékosoknak mond valamit, mert az volt a magyar gamer scene fő tenyészete, ahol a Spectrumos gamer petékből szép lassan Commodore 64/16/+4-es lárvák fejlődtek, akik az Amigába való bebábozódás után felnőtt példányokká válva repültek ki az új, és egyre rohamosabban fejlődő világba. Sajnos a többség beleesett a PC nevű virág hamis vonzásába, ami élve eszi meg a játékos lényeket a mai napig, persze elbódítva őket a Megahertz nevű pollennel, hogy ne próbáljanak meg szabadulni és még szerencsésnek is érezzék magukat. Nah, de a lényeg az nem ez, hanem Józsiék lakása, ahol már akkor fogható volt a Sky Channel, amin ott jártamkor éppen egy rajzfilmblokk ment, és abban megpillantva egy csapásra meg is szerettem a szürke ruhás, lófejű alakot. Miután a mi lakótelepünk is kapott a státusszimbólumként funkcionáló tányérantennából, ha nem volt „csokizás", akkor képes voltam csak ez miatt felkelni szombat reggel, megnézni, majd visszafeküdni és tovább aludni. Az akkori rajzfilmeket aztán elérte szomorú sorsuk, film és játék lett belőlük, amik sajnos felügyelőnk esetében eléggé sz...rosszra sikerültek. (Kíváncsi vagyok, hogy az X-Men 2 mit nyújt majd a mozikban.) Aki manapság is részesülni szeretne ezeknek a több, mint tíz éves cartoonoknak az áldásából, megteheti például a Fox Kids csatornán, és ez most nem ingyen reklám, mivel a játék dobozán is ott díszeleg a logójuk (gondolom, övék volt a jogdíj).



Ezt a bevezetőt azért tartottam fontosnak leírni, mivel a game stílusánál fogva valószínűleg a hardcore Gadget fanokon kívül maximum a 11 éves korosztályig jut el, mivel platformjátéknak sivár és erőtlen. A rajongók viszont ujjongva ismerhetik fel majd az intróban Penny-t és Brain kutyát, Dr. Claw-t – aki a felügyelőnek köszönheti bájos vaskezét, és ezért a világ leigázása mellett a második legfontosabb dolog a jámbor „humandroid" likvidálása –, valamint az őrült doki kék ruhás csatlósait, a tipikus kék kezeslábasban. Akik meg nem ismerik Gadgetet, azok tekintsenek úgy rá, mint egy lelkes portásra, akiből egy baleset és egy feltaláló révén lett afféle robot ember, valamint végre beállhatott a rendőrség kötelékébe, megvalósítva ezzel régi álmát. Sajnos az eszén a beépített szerkentyűi sem tudtak javítani, és ha nem lenne a lányka és a szuperkutya (akik helyette oldják meg az aktuális bűntényt a háttérben és mentik meg bácsikájuk életét), akkor nem lenne sok esélye az agyafúrt Claw-val szemben.





INDUL A JÁTÉK

A főképernyő sajnos elég puritán, és a zene sem az eredeti dallamos, hanem valami felgyorsított és franciásan áthangszerelt verzió, amit eléggé sajnálok. A Start gomb után már javul a helyzet, mivel a menük háttereként a felügyelő alakjai animálnak mindenféle aktivált szerkentyűvel. Ez előrevetíti, milyen gadgetekkel (ezekről kapta barátunk a nevét is) fogunk találkozni. Van helikopter repülni, esernyő a lassabb eséshez, puffancs ruha ugyancsak repülni, de ezzel lefelé nem tudunk haladni, görkoris cipő a gyorsabb haladás érdekében, kalap-kalapács és kalap-teniszütő a harchoz, és nem utolsó sorban a rajzfilm világban előszeretettel használt rugós cipőtalp nagyokat ugrani.

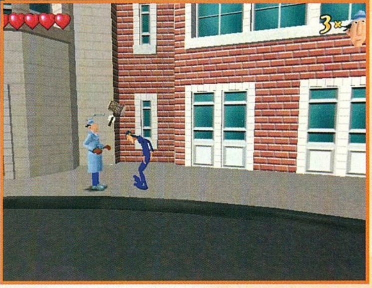
MI A BIGYÓ?

Az aktuális történet szerint Dr. Claw New York-ban bukkant fel, a Szabadságszobornál, és első körben emberei kiiktatják a lányt és Braint. De ez nem a legnagyobb baj, hanem hogy a később érkező Gadget előtt pedig egy speciális teniszlabda bomba robban fel, ami használhatatlanná teszi a szerkentyűit! Ezt a felügyelő a főnöktől tudja meg, aki a kukából bújik elő a paranccsal (miszerint állítsuk meg a doktor robot hadseregét és mentsük meg barátainkat), majd ott is robban fel az önmagát megsemmisítő üzenet révén, ahogy azt minden rajzfilm epizódban általában teszi. Innentől pedig egy szerkezetet csak úgy tudunk majd használni, ha felvesszük a hozzá tartozó elemet, és csak addig, míg ez az elem ki nem merül. Ez a mód annyiból szerencsés a készítők részéről, hogy nem kell bonyolult gombkombinációkat betanulni az egyes eszközök használatához, hanem ami éppen kell, azt felvesszük és annyi. De négy gadget azért használható ezekből állandóan, feltöltés nélkül is! A kalap-kalapáccsal jól leüthetjük az ellenségeket ha közel jönnek, dobozokat és gyengébb falakat törhetünk be vele és gombokat is aktiválhatunk. A kalap-teniszütővel a nekünk dobált tárgyakat üthetjük vissza jó időzítéssel a feladónak, kivéve egyes bombákat és rakétákat. A kalap-esernyő pedig esés közben használható az R2 lenyomásával. Van még egy kalap-kéz is, ami automatikusan megkapaszkodik néha a tárgyak szélében, amikor leesnénk, de ezt elég használhatatlannak bizonyult az esetek többségében. Fontos gomb még a Háromszög a kapcsolók és karok működtetéséhez, és az R1-gyel való sunyizás, ami afféle óvatos járás, amivel az alacsony tárgyak alatt is elfér a hórihorgas rendőrtiszt. Tudunk ezen kívül még bizonyos tárgyakat is tologatni, amihez nem kell semmit tennünk, csak eléjük állni és nyomni a kart. A játék annyira kötődik a platform műfaj alapjaihoz, hogy a pályákon csak a négy alap irányba mehetünk, síkban, bár a későbbiekben azért találkozunk pár térbeli helyzettel is.

GO, GADGET, GO!

Ez a mondat a refrénje az eredeti zenének, ami a grafika miatt érdemel említést azért, mert a játék tökéletesen lemodellezte a szereplőket és a világot egyaránt. Ebből fakadóan viszont említhetnénk a puritán jelzővel is, mert tényleg az. A mai csillogó villogó platformok korában egy ilyen kinézet maximum a „retro feeling" kellemes érzését keltheti fel valakiben, amíg játszik a felügyelővel egy fél órát, mert utána hiába a rajongás, egyszerűen kezdjük megunni. Ugrálni, ütögetni, néha használni a gadgeteket, menni, létrákon mászni, ugrálni, ütögetni... Sajnálom szegényt, inkább csináltak volna kaland stuffot, ahol a három szereplő összedolgozik, mint a rendes rajzfilmben is. Ez így viszont egy igen egyszerű grafikájú és tartalmú játék, amit a dobozon szereplő „3+" korhatár jelző is bizonyít. Ha a kistesód szereti Bigyó felügyelőt, szerezd be neki, de a nagyobbak inkább nyomuljanak Malackával! A 4 pont is csak azért van, mert én is kedvelem őt (nem a kistesódat), ugyanis ha nem ismerném vagy szeretném, azt hiszem szénné fikáztam volna eme francia alkotást...

Dzson





MARTIN BELESZÓL!

Én mondjuk „Go Go Gadget" refrénre emlékszem, de ez a játék szempontjából nagyjából tök mindegy... :) A cím láttán engem is megrohantak a Super Channeles emlékek, rögtön ki is próbáltam a játékot, és mit mondjak, jópofának találtam. Félreértés ne essék, ez nem egy JÓ játék, legalábbis nem egy harmincon túli embernek, de egy kiskölyök biztosan jól boldogul majd vele, mert könnyen kezelhető és könnyen emészthető...

INSPECTOR GADGET – MAD ROBOTS INVASION

LSP

MÁS VERZIÓ: JELENLEG NINCS

grafika:	közepes
játszhatóság:	közepes
szavatosság:	elmegy
zene / hang:	közepes
hangulat:	közepes

1 Játékos
memóriakártya 8mb (38KB)
analóg irányító (dual shock)

✔ inspector gadget!
× egy minden szempontból egyszerű játékban

4 pont

Godzilla (Gojira) olyannyira távol-keleti találmány, hogy azt le sem tagadhatná (már ha valóban létezne, de szerencsére ilyenről szó sincs...). A kis sárgák legalább annyira imádják ezt a hatalmas monstrumot, mint az európai lánykák a Backstreet Boys zenekart (?). Na jó...jobban. Rengeteg film létezik ebben a témában (sajnos hazánkban nem lehet túl sokhoz hozzájutni), valamint találhatunk a „főhős" kapcsán képregényeket, figurákat, könyveket...avagy mindent, amit illik kiadni egy ilyen kultusz kapcsán. Meg kell hagyni, az őrültebbekre nálunk is hat a sorozat, én például nagyon örülnék egy díszdobozos Gojira Best of-nak.:) Természetesen ebből a csomagból kihagynám az amerikaiakra annyira jellemző pocsék feldolgozást, amibe valahogy betévedt még Jean Reno is. (MONDOM BETÉVEDT! Nincs olyan isten, hogy ő ezt eleve elvállalta volna...véletlenül a forgatáson találta magát, mint Samanosuke Párizsban, aztán meg már muszáj volt végignyomni a szerepet!) Az minden, csak nem Godzilla. Mondjuk

„GRRR! HOWWAAARR! RROOAARRRRR!" – IDÉZETEK A HARCOSOKTÓL :)



lehetne King Kong, Jurassic Park, Alien, vagy valami hasonló (én ezeket véltem felfedezni benne), de ehhez a címhez nem méltó.

Szóval. Itten van ez az ősgyík. Kevés a vele készült játék, ezért fel is csillant a szemem, amikor a GC-re írt verekedős programról olvastam. Gondoltam, ideje lesz vennem egyet a Nintendo masinából, de aztán lehűtöttem magam. Szerencsére! Idővel kiderült ugyanis, hogy az X-esek sem maradnak ki Tokió lerombolásából, köszönhetően az Infogrames/Pipeworks párosnak. Amikor kezembe került a Melee, egyből be is vágtam a dobozba, hogy minél előbb „tesztelgethessem" egy kicsit. A használandó profil kiválasztása után irányító a földre helyezve, majd Gabi bamba képe a tévére mered. Arra a képernyőre, amin Godzilla és Mecha Godzilla éppen szanaszét verik Los Angeles városát, házakat vágnak egymáshoz, eltapossák a rájuk erősen tüzelő tankokat, majd pár sugárnyalábbal (klasszikus módszerrel szájból kibocsátva, bele az ellenfél arcába...gut...) leamortizálják a másik buciját. Ehhe...mondom, ez jó lesz. Lenyomtam a Start gombot az indításhoz, hogy kalandjaim megkezdődjenek, amiknek eredményéről beszámolok most nektek.

TÖRTÉNET NYISTA, UFO MONDJA: BÉKÉVEL JÖTTEM! (A VÁROST ROZI NÉNI GYÚJTOTTA FEL FŐZÉS KÖZBEN...)

Az indító filmecskét nem érdemes megnézni, ha a történetre vagyunk kíváncsiak. Ilyen ugyanis nincs (mármint az utóbbi). Jönnek a csészealjban utazgató humanoidok, közvetítik a csatát, mialatt az összes nagyobbacska szörnyike előmászik rejtekhelyéről. Az egyik jön innen, a másik onnan, de nem értem, hogy miért. Biztos osztálytalálkozó van készülőben (vállrándítás). Nem érdekes. Azt hiszem, hogy jelen esetben nincs is szükségünk sztorira, ha egyszer egész városrészeket rombolhatunk le. Egyébiránt, miután ezt jól kibeszéltük, tegyünk látogatást az opciók között, ahol állítsuk be a hallgatandó zenéket, a meccsek hosszúságát, vagy döntsünk a vibráció létjogosultságáról. Az érdekességek részhez tartozik még a galéria pont, de az ebben rejlő finomságok még nem tekinthetők meg. Maradnak tehát a különböző játékmódok. A lehetőségeket egyelőre hanyagolom, most jöjjön maga a program.

Bármelyik stílust is választod, a lényeg azonos lesz. Ketten vagy négyen fogtok küzdeni egymás ellen egy városi területen. Természetesen nem lehet bebarangolni mondjuk egész New York-ot, csak egy bizonyos részét. Azt magadtól is észreveszed majd, hogy meddig „enged a póráz", mivel egy zöld erőtér veszi körül az „arénát". Ebbe nem érdemes belesétálni, mert ellenkező esetben szó szerint rázós helyzetbe kerülhetünk. ELLENBEN! Ellenfeleinket annyiszor sütögessük majd meg az energiafalban, amennyiszer csak tudjuk. A történéseket 3D-ben láthatod, méghozzá egy kicsit megdöntött kameranézetből. Egyébként az egész emlékeztet valamire. Talán vannak itt olyanok (az újság túloldalán, vagy mi a szösz...), akik játszottak régen a King of the Monsters két részével (1991, 1992), ami az SNK/Takara műhelyéből került ki a játéktermekbe, majd az otthoni konzolokra (én SNES verzióval nyomultam, az biztos volt). Tulajdonképpen teljesen azonos a Godzilla is, az egyetlen különbség az, hogy ebben a Gojira filmek összes „sztárja" feltűnik (abban meg kitalált nevek voltak, ha minden igaz). A lényeg az, hogy tulajdonképpen ez is egy remake. Persze rendesen fel lett turbózva.

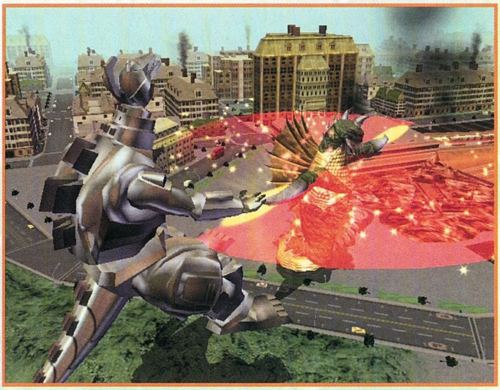
Amennyiben nekiülünk játszani, a következőket tehetjük. Megkezdődik ugye a „fight". Innentől kezdve a bal analóg karral mászkálhatunk, az L/R segítségével lehet futni, valamint ugrani. Az X, A, B hármas szolgál a normál támadások behozására, az Y pedig a védekezés. Időnként találkozunk olyan épületekkel, járművekkel, amik villognak, ha a közelükbe érünk. Ezeket a fehér gombbal kaphatjuk fel, majd szintén ezzel vághatjuk az ellenfélhez. Persze ez utóbbi grabancát is megragadhatjuk, hogy aztán megtanítsuk repülni. Azonban őt nem csak elhajítani lehet, hanem valamelyik ütés segítségével előtte még jól meg is csapkodhatjuk. A fekete gombot még nem említettem. Ezzel lehet a speciális támadásokat végrehajtani. Ez többnyire sugárnyalábot jelent, de akár kis tűzgolyókat is köpködhetünk. Ilyenkor a fejünket is forgathatjuk a jobb analóg karral, ami fontos segítség, mivel a vetélytársak sokszor vannak olyan pofátlanok, hogy elbujdosnak kivédhetetlennek hitt lövéseink elől. Hallatlan! Azonban az említett módszerrel túljárhatunk az eszükön és idő előtt véget vethetünk az idétlen fogócskának. Természetesen hasonló helyzetben mi is mindenképpen próbáljunk meg arrébb futni, vagy elbújni egy nagyobb épület mögé. Mivel...hmmm...hogy is mondjam csak... szóval elég testesek vagyunk, ne Józsi bá és Mari néni kunyhója mögött próbálkozzunk, hanem vegyünk célba inkább egy felhőkarcolót. Leguggolni a bal analóg benyomásával lehet. Innentől már csak a megfelelő alkalmat kell kivárni az ellencsapáshoz.

Nos, igen. Ennyi. A képernyőn a következő adatok vannak (az időt, meg az életerőt talán nem említem inkább, mert kapok az arcomra...). Fent az életerő alatt van a speciális energia, ebből lehet gazdálkodni a különleges támadásokhoz. Ez alatt kis kocká(k)ban van jelölve, hogy hány menet ment le eddig, valamint, hogy mennyi van még hátra (az opciók között beállíthatod, hogy mennyit szeretnél). Ezek a látható információk. Bunyó közben egy UFO repked a fejünk felett (rosszabb esetben fejeink felett :). Ez tulajdonképpen segít nekünk, mivel itt-ott jó kis dolgokat hagy maga mögött. Ilyenkor siessünk, hogy ne más vegye fel a bonuszt. Kaphatunk így életerőt, speciális energiát, dühöngést (erősebbek leszünk), de időnként még légitámadást is szervezhetünk riválisaink ellen (rózsaszín lepke ikon). A pályákon keringő helikopterek, tankok nem zavarnak sok vizet, csak nagyon ritkán szólnak bele a harcba, akkor is leginkább csak azért, mert túl sok házat vertünk szét. Ilyenkor udvariasan bejelentik, hogy melyik lényre koncentrálódnak a csa-









pásaik, avagy előre tudjuk, mi fog következni. Ha ellenfelünk nevét halljuk, dőljünk hátra és gúnyos mosoly közepette figyeljük, ahogy lefagyasztják (ilyenkor illik sugárral is megkezelni szegénykét), ha pedig a miénket, gyorsan csapkodjunk kicsit a farkunkkal (őőő...mindegy ;)...nem ÚGY gondoltam), köpjünk pár tűzgolyót, majd fordítsuk figyelmünket ismét a másik küzdő félre. Azt már említettem, hogy érdemes mindig mindenkit belehajítani az „elektromos kerítésbe”, ezzel időt nyerünk és még több energiát veszünk le amortizálódó társunktól. Más nincs is. Nézzük a játékmódokat.



A KIVÁLASZTÁS NAPJA (TA-DA-DA-DA-AAMMM)

Egyjátékos módok: Adventure, Survival. **Kétjátékos mód:** Versus. **Négyjátékos mód:** Melee, Team Battle, Destruction.

Az Adventure cím természetesen a „történetes” lehetőségre utal. Itt kiválasztunk valakit, majd végigverjük az összes lényt, amit berak nekünk a gép. Amennyiben sikeresen haladunk előre, megnyithatjuk a rejtett finomságokat is (városrészek és társai), avagy érdemes itt tölteni el a legtöbb időt. A Survival önmagáért beszél, ez a többi verekedős játékban megszokott sémára épül, vagyis egy életerővel kell minél több riválist elintézni. Versus: ez sem igényel több magyarázatot, játéktermi módra kiválasztunk valakit, azután meg írtjuk a szörnyeket. Ugyanaz, mint a történetes, csak itt ketten is játszhatunk egymás ellen, valamint nincs sztorizgatás alatta. A Destruction eltér kicsit a megszokott verekedésektől, itt ugyanis nem egymást kell pusztítani, hanem az épületeket kell minél hatásosabban leamortizálni. Az nyer, aki a legtöbb pontot szerzi: aki a legnagyobb mennyiségű épületet törte szét, valamint a legnagyobbakat (minél hatalmasabb, annál több pont). A Melee és a Team Battle szinte teljesen megegyezik. Négyen csapkodhatjuk egymást valamelyik városban, minden megengedett...a különbség annyi, hogy a Team B-ben ketten-ketten összeállhatunk egy csapattá, hogy közös erővel hathatósabban értessük meg a másik tímmel: nincs létjogosultságuk ebben a világban (én elég jó rábeszélő vagyok, többeket a nyakukba akasztott kötélnél fogva húztam vissza az ablakból, miután tucatszor veszítettek...gáz csak akkor volt, amikor az illető már a levegőben lógott). A különböző lehetőségek száma pont megfelelő. Nem nyújt semmi különlegeset, viszont pont hozza azt a színvonalat, amit elvárunk.

EGY KIS ELMÉLKEDÉS

Most jön az a rész, hogy mik az észrevételeim. Kicsit furcsa, mert mindenképpen többet vártam a dologtól. Tesztelői szemmel nagyon sok negatívum van, rajongói szemmel kevesebb...de nem kevés!

Grafika: Tesztelői szemmel is szép. Nem kiváló, de nagyon szép. Él a város, autók menekülnek előlünk mindenfelé, házak omlanak össze, vagy robbannak fel mögöttünk (mindezt kellemes porfelhő kíséri). A fények gyönyörűek (gondolok itt a „varázslatokra”), a terep átlátható. Még az olyan apróságokra is odafigyeltek, hogy ha felkapunk egy épületet, akkor törmelékdarabok hullanak alá, vagy ha sugárnyalábot lövünk valakire, akkor az egy rövid ideig kigyullad a találat helyén (ééééEg a bunda, ééég...el ne aludjééééék...). Ehhez kapcsolódik kicsit az is (bár nem grafika), hogy amikor mondjuk belerúgunk tüskéshátú barátunkba (az egyszerűség kedvéért: süni), akkor Gojira fél lábon ugrál kicsit és közben bömböl. Ami gyenge, az a víz! Szerintem borzalmasan egyszerűen lett a megvalósítása. Érdekes még, hogy az átvezető filmeknél rondább a látvány, mint a bunyó alatt. Hogy ezt vajon miképpen sikerült elérni?

Játszhatóság: Alapjában véve nincs vele túl sok gond. A legnagyobb hibát annak tartom, hogy kevés mozgásunk van. Nem szeretem a különböző (nehezen betanulható) kombinációkat, de most jól jött volna pár darab. Van még egy-két kisebb negatívum. A védekezés szerintem kicsit rossz helyen van, valamint nehézkes az akció időnként, de nagyrészt ennyi.



Utóbbi tulajdonképpen csak kötözködés, elvégre hatalmas monstrumokkal küzdünk, nem is várhatunk el tőlük olyan sebességet, mint mondjuk egy DOA, vagy egy SC szereplőtől. Zavart még az ellenfelek viselkedése. Időnként annyira bekattannak, hogy mozdulni sem lehet. Főleg Dísztrójah az, aki nagyon az agyamra ment. Ez viszont elég kellemetlen része a játéknak ahhoz, hogy egy teljes pontot levegyen az összegzett eredményből.

Szavatosság: A másik fekete bárány. Unalmas lesz idővel. Eleve szégyenletes a négy karakter, amivel indulunk. Idő, energia, nyugalom veszteség, ha mindenkit megnyitunk. Jó, hogy akkor már azért lehet King G-vel is lenni, valamint ott lesznek a mecha szörnyek, de akkor is zavar. Ráadásul ez nem az a program, amit az ember gyakran elővesz, amikor egyedül van. Inkább társaságban ajánlott!

Zene, Hang: Tökéletes! A hangok nagyon jók, teljesen olyanok, mint amiket a filmekből már megszokhattunk. Az emberek rádión kommunikálnak, mialatt mi küzdünk: ez ad egy kicsit a hangulathoz is. A zenék is igényesek, komolyzenei ihletettségük miatt...akár még külön is meghallgatnám őket. Amennyiben pedig merevlemezünkről teszünk fel valamit, teljesen garantált az élvezet.

Hangulat: Ezt egyszerűen nem tudom eldönteni. Egyszer marhára élveztem a pusztítást, egyszer meg iszonyatosan untam. Szerintem nagyon függ attól, hogy a játékos alapból milyen kedvvel ül le a program elé. Összességében kellemes érzés vele játszani, főleg azoknak, akik szeretik a filmeket, de sajnos nagyon is rétegjáték. Iszonyatosan az. A pontozást úgy alakítom ki, hogy egy átlagember véleményét próbálja meg tükrözni, a rajongók meg hét-nyolc pont közötti eredményre számítsanak. Akik nem kedvelik Godzilla „munkásságát”, azok talán még a lap alján található „hivatalos” eredményt is sokallni fogják. De ezzel már nem tudok mit kezdeni. Tényleg nagyon rétegjáték és nincs helyem arra, hogy három különböző értékelőt alakítsak ki erre a célra. Szerintem azonban elég érthetően megfogalmaztam a véleményemet, amiből aztán mindenki eldöntheti maga, hogy neki mennyire szimpatikus a Melee... Tesztelőként azt mondom, átlagos játék, jó ötlettel (városokat rombolni – a virtuális valóságban – nagyon jó), rajongóként pedig azt, hogy vannak hibái, de ott a helye a gyűjteményben, mivel hozza a filmek hangulatát.

BÖJTÖS GÁBOR
bojtosgabor@freemail.hu

MARTIN BELESZÓL!

Igazán nem akarok senkit megbántani, de szerintem elég „elvetemült” alaknak kell lenni ahhoz, hogy valaki egy ilyen játékkal EGYEDÜL huzamosabb ideig el tudjon szórakozni. Tényleg, elhiszem, hogy esetleg EGYSZER le lehet nyomni, de tuti, hogy soha többet elő nem veszed. Kizárólag a többjátékos multimókát tudom elképzelni 2-4 kontrollerrel és 6 üveg sörrel. Arra megfelel...

GODZILLA DESTROY ALL MONSTERS MELEE

INFOGRAMES/PIPE WORKS
MÁS VERZIÓ: JELENLEG NINCS

grafika:	jó
játszhatóság:	közepes
szavatosság:	elmegy
zene / hang:	kiváló
hangulat:	közepes

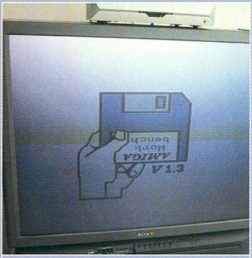
1-4 Játékos
1 mentés 7 blokk

✔ szép, jópofa, a godzilla rajongóknak tetszeni fog
× nagyon rétegjáték az egyszerűsége és a témája miatt

6 pont



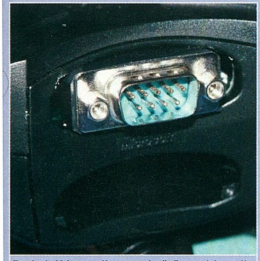
AMIGA KÉSZLET TART!



Ilyet „akkoriban” nem sűrűn láthattunk: Amiga százakárhány centis projektoron!



Egy kis házi tuning: a gép Xbox, a rendszer UAE-X, a monitor pedig Amiga



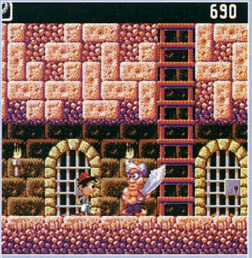
Berhelt X kontroller, amely örömmel fogadja mondjuk egy QuickShot joy közeledését...



Alien Breed II – mindenki az idegeneket irtotta! :)



Another World – tökéletesen fut az UAE-X-en!



Arabian Nights – gyönyörű és szórakoztató platformgame

UAE-X, AZ XBOX-OS AMIGA EMULÁTOR

Néha még ma is eszembe jutnak a régi szép idők. Amikor a haverokkal a klubban másoltuk a játékokat; mindenki vinyójával a táskájában érkezett, friss programokra éhesen. Nem volt akkor internet, nem volt chatelés, mindenki élőben kellett, hogy előadja magát. Ott voltak aztán azok a fantasztikus partik, ahol mindenki alkotott valami igazán maradandót. Grafikákat, zenéket, demókat – beleadtak apait-anyait a srácok. Virágzott a számítógépes kultúra, mely a fogyasztói társadalom és a PC térhódítása folytán egyre undergroundabbá vált, míg szinte teljesen el nem halt. Manapság Magyarországon már csak Quake-fényeket rendeznek, egy normálisabb klasszikus partiért (lásd pl. Breakpoint, a neten a http://breakpoint.untergrund.net/ címen nézhetsz utána) Németországba kell utazni. Kár érte.

Martin mester elkövetett egy nagy hibát. Kiejtett a száján egy bűvös szót, mialatt én a közelben tartózkodtam. Meghallván, hogy valami AMIGÁRÓL van szó, mint egy vadállat vetettem be magam az irodába és ragadtam ki karmai közül a DVD-t. Ha már így alakult, nem tehetett mást, minthogy átadta nekem a tesztelés lehetőségét. Valójában az történt, hogy engem a szerkesztőségben mindenki Amiga fanatikusként ismer, amit én nem is tagadok. A mai napig őrzöm az Amiga 500-asom és 1200-esem. Volt ugyan egy A4000-es atomerőművem is, de sajnos az idők folyamán túl kellett, hogy adjak rajta. Azóta átkozom azt a napot. Ezek fényében talán teljességgel érthető lehet fura viselkedésem és személyiségváltozásaim, amikor valami Amigákkal kapcsolatos téma kerül szóba. Nos, Martin ezt jól tudta, így amikor észrevette, hogy kellő elővigyázat és körültekintés nélkül ejtette ki a száján eme szavakat, fedezékbe húzódott. Én meg elmarkoltam a lemezt és már hajítottam is be a legközelebb lévő Xbox-ba.

Amiről szó van, az egy újabb emulátor az Xbox történelmében; megjelent ugyanis a híres/hírhedt UAE (**Ultimate Amiga Emulator**) Xbox-os változata. Ez jelenleg a 0.7-es verziónál tart és elég sebesen fejlődik. Pillanatok alatt elkészült a teljes NTSC és az A1200-es AGA (Advanced Graphics Architecture) támogatás. A program weboldalán jó pár aranyos screenshotot is találhatunk, melyeket főleg az UAE-X készítője követett el. Lefényképezte nekünk, hogy fut a programja egy 100cm-es projektoros Sony TV-n és megnézhetjük a saját kezűleg átalakított Xbox joypadot is, melybe egy Amigás csatlakozó került, így képes az eredeti Amigás joystickek fogadására és vezérlésére. Mondanom sem kell, elég megszállott egy ürge lehet ő is.

Amit mindenképpen tudnunk kell, hogy a program teljesen ingyenes és Linux alatt a már jól ismert GPL licenc alapján terjeszthető. Tehát bárki letöltheti és használhatja, sőt tovább is fejlesztheti ha akarja, tudja. Viszont a Kickstart ROM-ok (chipek, amik az Amiga alap operációs rendszerét tartalmazzák) **nem ingyenesek!** Vagy nekünk kell kimásolnunk egy eredeti Amigából egy file-ba a ROM tartalmát, vagy meg kell vennünk az Amiga International által hitelesített Amiga Forever csomagot, amely mindent tartalmaz, ami egy emulációhoz szükséges lehet. Ugyanígy, a játékok között is van, ami nem ingyenes, illetve nem minősül abandonware-nak (ez valami olyasmi, mint az autóknál a veterán). Ami a gond, hogy az UAE-X csak forráskód formájában tölthető le, tehát nekünk kell a Microsoft Xbox fejlesztőkészletével egy indítható változatot fabrikálnunk belőle. Mivel ez a legtöbb átlag játékos számára elég lehetetlen feladatnak ígérkezik, találhatók az interneten úgynevezett ISO-k, amiket egy DVD íróval kimásolhatunk a lemezre, és a gépbe helyezve azonnal indul a program. Csakhogy ezek az ISO-k többnyire teli vannak pakolva játékokkal és Kickstart ROM is van rajtuk, tehát **illegálisnak minősülnek**.

Mi egy forrásból fordított 0.7-es verziót kaptunk, Amiga 500-as beállításokkal. Több tucat saját játékot nyomattam végig rajta a gyűjteményemből is – lássuk a tapasztalatokat, majd a részletes ismertetőt az irányításról és beállításokról.

A LEGENDA ÚJRAÉLED

Az Amiga 500-as beállításokkal érkezett lemez azt jelenti, hogy az 1.3-as Kickstart és az OCS (Original Chip Set) voltak elérhetőek. Ha ezt szeretnék megváltoztatni, ahhoz más beállítást kellene a program mellé másolnunk, ami egy írásvédett lemez esetében ugye eléggé valószínűtlen. Érdemes tehát a gép winchesterén tárolni a programot, a rugalmasabb beállítási lehetőségek érdekében.

Martin a lelkemre kötötte, hogy írjak a kompatibilitási rátáról A 100%-os működés persze csak álom marad, szinte megvalósíthatatlan, de jelenleg talán még a 70-80% is jónak mondható. Mit is jelent ez? Többnyire csak annyit, hogy a játékok és demók közül jó pár akadozik, hibázik a megjelenítésben, esetleg a hangban, vagy ami a ritkább eset, hogy lefagy. Az olyan programok, amit el sem indulnak, csak elenyésző számban találhatók. Többnyire azért elboldogul velük az UAE.

Kezdésnek betettem az Arabian Nights című legendás csodát, mely a mai napig egyike kedvenceimnek. Aki nem ismerné, annak pár szóban elmesélem. Egy klasszikus platformjáték, ahol a gonosz démon elrabolta a királylányt. Persze a démont senki sem látta, csak mi, egy ártatlan kertészfiú személyében. Senki sem hisz nekünk, így azon nyomban egy tömlöc mélyén találjuk magunkat. Feladatunk, hogy kiszabaduljunk és megmentsük felségünket, tisztázva ezzel magunkat is. Nagyon kedves zene és grafika, a maga idejében valóságos gyöngyszem volt. Sajnos a zenét nem nagyon tudtam élvezni, mert néhol beszaggatott a program, főleg magasabb részletesség mellett (már akkor lehetett állítani a pályák kirajzolásának finomságát!). Ez persze nem meglepő, hiszen egy igazi Amiga 500-on is szaggat a program maximum grafikával, viszont egy 1200-esen már nyoma sincs ennek. Sajnos UAE alatt nem csak a pályák alatt tapasztalható lassulás, hanem a legtöbb olyan esetben, amikor zene szól és komolyabb grafikai mozgás vagy lemezművelet történik. Érdekes mód ez nem minden programnál jön elő. A hibajelenség abból következik, hogy a Windows-os UAE fejlesztésekor egyre inkább az AmigaOS és a komolyabb hardverek emulálására kezdték kihegyezni a programot, így az újabb verziókban már jelentkezik ez a lassulás a floppyról való töltésnél. Nagy valószínűséggel az UAE-X a Windows-os változatból lett átdolgozva. Miért is ne abból lett volna, hiszen a WinUAE is Microsoft operációs rendszeren fut és Intel processzoron! Ezek mindegyike megtalálható az Xbox-ban. Emellett pedig a WinUAE a legfejlettebb Amiga emulátor, ami eddig napvilágot látott, tehát érdemes minden próbálkozást hozzá hasonlítanunk.

FLOPPYGYŰJTEMÉNY

Külön élmény volt újra játszani az Another Worlddel, mert legalább egy hónapja nem láttam már :) Aki még régebben játszott vele, annak talán még nagyobb örömet okozhat. Különösképp, hogy egyike azoknak a programoknak, melyek teljességgel hibátlanul futnak az emulátoron. Nem érinti ugyanis a töltés, akadozás bug, hiszen nem szól zene a töltés közben, sőt még játék alatt is csak hanghatásokat hallhatunk. Aztán ott van még a Test Drive, amit szintén kipróbáltam. Ugyan néha megnyekken a zene, amikor a járgányt választjuk ki és a lemezhez nyúl a gép, de amúgy a sebességgel nincs probléma. Hiányoltam a karambol hangeffektusát, ami úgy emlékszem megvolt az eredeti gépen futó játékban, itt viszont valamiért hiányzott. Régi kedvenceim, a Traps and Treasures és a Gobliins 2 következett, melyek közül csak az előbbi volt teljességgel hibamentes. A Golbliins akadozott egy picit. Sajnos nekem ebből a két játékból csak a német nyelvű verzió van meg, úgyhogy meg is ragadom az alkalmat, hogy ha valakinek megvan, vagy tudja hol lehet megszerezni az említett két program angol változatát (létezik egyáltalán?), írja már meg nekem a lenti e-mail címemre. Megköszönném!

Amivel gond volt, például a Deluxe Galaga, ahol nem tudtam belépni az Options menübe és a zenét sem tudtam bekapcsolni. A Desert Strike-ot nagyon be szerettem volna töl-

teni, de nem akarta a jót, ugyanis a kettes lemezt sehogy sem volt hajlandó elfogadni. Volt még egy pár olyan játék, ami szinte azonnal fagyással köszönt nekem, köztük az egyébként nagyon aranyos Garfield is. Sajnos a lusta macska annyira lajhár, hogy betöltődni sem akar. Meg finnyás is, hiszen az eredeti Amigák közül is csak az 500-as komálja. 1200-esen csak OCS beállításokkal lehet mozgásra bírni. Megnéztem még a Shadow of the Beast 3-at is, amit valószínűleg a legtöbb régi játékos jól ismer. Egyike azoknak a programoknak, melyek elsőként alkalmazzák a több szintes platform megjelenítést. Az előtér, játéktér és háttér külön réteget képeznek és külön is mozognak. A háttérekbe, úgymond „be lehet menni", vagyis, ha látunk egy ajtót vagy kaput valahol, felfele nyomva a joy-t, átmehetünk rajta. (PC-n hasonló technikát alkalmazott a jó pár évre rá megjelenő Hunter Hunted.) A Shadow of the Beast 3 nagyon jól működött, élvezhető és játszható is volt. A zene nagyon dallamos és szinte az eredeti géppel megegyező hangzást emulál. Sőt, ha mondhatom azt, még jobban is szól valamivel, hiszen az Amiga 22khz-es mintavételével ellentétben az UAE 44khz-re mixeli a hangot! Ettől viszont egy kicsit természetellenesen PC-s hangja lesz az Amigás játékoknak, viszont kétségkívül tisztábban szólnak a hangszerek. Mindenki döntse el maga, hogy ez most jó-e vagy sem. Amúgy a Windowsos UAE-nél állíthatjuk, hogy milyen hangkeverést szeretnénk.

KEZELÉS

Az irányítás a joypadből kifolyólag eléggé macerás. Bár igaz, hogy máshogy nem is nagyon oldható meg. Mivel az Amiga egy számítógép és nem játékgép, ezért billentyűzettel rendelkezik. Persze a játékok többsége vagy joysticket használ 1 tűzgombbal, vagy egeret. Néhol viszont szükségessé válik a billentyűzet is, lásd példának a Walker című háborús, lövöldözős játékot, ahol az egérrel mozgatjuk a célkeresztet és az irányokkal pedig a robotunkat. Téves az a képzet, hogy az Amiga egy játékgép, pedig nagyon sokan ebben a tudatban élnek. Úgy lenne pontosabb, ha azt mondanánk, hogy az Amiga a második olyan számítógép (a C64-et követően), melyet sokan csupán játék céljából vásároltak. Napjainkban ezt a korszakot éli a PC is, így azt is méltán nevezhetnénk játékgépnek. Az Amigát alkalmassá tette a játékok futtatására a korát messze megelőző grafikai és audió képesség, illetve mindezek együttes produkálása, amit manapság multimédiának szokás hívni. De ezek a képességek teret biztosítottak a zeneszerkesztő (stúdiók, amatőrök) és grafikai alkalmazásoknak is (DTP, grafika). Emellett természetesen az Internet használata és az irodai munka is villámgyorsan terjedt az Amigások körében. Gondolom azzal a kijelentéssemmel sem lepnék meg senkit, hogy akkoriban Amigákat használtak a mozifilmek készítésekor és a legtöbb renderelt animáció is Amigával készült a Lightwave segítségével. Ezekből a képességekből az UAE-X egyedül talán a játékok élvezetét próbálja emulálgatni, azt is csak felemás sikerrel. A WinUAE ugyan túllépett ezen és már a modern Amigák grafikus kártyáit és processzorait is próbálja támogatni, de veszít a játékok terén elért kompatibilitásából. Sebaj, mi most azért vagyunk itt, hogy játszunk... Lássuk, hogy is kell irányítani az UAE-X-et és mit takar a menürendszer.

Betöltéskor azonnal megjelenik a Kickstart verziónak megfelelő indulóképernyő, esetünkben a fehér alapon kék lemezt tartó ismerős grafika. Ilyenkor nyomjunk egy Startot, a menübe jutáshoz. Haladjunk szépen sorjában. Rögtön észrevesszük az **Insert Floppy** feliratot, ahol behelyezhetjük a kívánt lemezt a virtuális meghajtóba. Összesen 4 darab floppy drive van emulálva, a legalsó kapcsolóval (**No. of floppy**) tudjuk állítani, hogy ezekből hányat kívánunk használni. A menüpontokat mindig az A gombbal tudjuk kiválasztani, és a B-vel tudunk vissza és végül kilépni a menüből. A második pont a **Reset Amiga**, amivel értelemszerűen újraindíthatjuk az emulált gépünket. Aztán jön egy érdekes beállítás, mégpedig a **Map Keys**. Itt tudunk a joypad üresen maradt gombjaira a billentyűzetről gombokat definiálni. Például a Lost Vikings-ben a HELP billentyűvel lehet váltani az emberek között, akkor valamelyik ravasz gombra vagy mondjuk az Y-ra beállíthatjuk ezt. Összesen öt szabad gomb van az irányítón. Ha kifogytunk volna ezekből, vagy egy gombot csak egyszer kell lenyomni, látogassuk meg a következő menüpontot. Itt egy listát találunk a billentyűzeten található főbb gombokról, amik közül az „A" lenyomásával szimulálhatunk. Például az Arabian Nights megkérdezi induláskor, hogy meg szeretnénk-e tekinteni az intró animációt. Ha igen, bemegyünk a **Simulate Keys** menübe és kiválasztjuk az Y-t. Ebből is látszik, hogy a komolyabb billentyűzettel vezérelt szimulátor programoknál, illetve az összes felhasználói programnál gondokba fogunk ütközni az adatbevitelt tekintve. A következő a soron a **Load/Save State**, ahol egy pillanatnyi állapotot tudunk elmenteni és visszatölteni. Olyan ez, mintha lepauzálnánk a játékot és legközelebb onnan folytatnánk. Most jön a legizgibb rész, az **Options**. Az elején itt kerestem a Kickstart ROM-okkal és hasonló nyalánkságokkal kapcsolatos beállításokat, de hiába. Ami viszont van, az a grafikára vonatkozó megjelenítési effektus. Állítgathatjuk, hogy mennyire és milyen módszerrel mossa el a pixeleket a gép. Kikapcsolhatjuk a képernyő alján található piros power és zöld floppy ledeket (**Show Drives Status**). Mielőtt bárki megkérdezné, a szám a zöld floppy led közepén a töltést jelzi. Tehát nem csak világít az a kis négyzet, hanem azt is megmutatja, hogy épp hol tart a töltés a lemezen (melyik tracknél). A piros power leddel nem sokat kell törődnünk, csak akkor van baj, ha villogni kezd, mert az a program lefagyásának a jele és a rendszer másodperceken belül újra fog indulni. Az Options-ben találjuk még a **Position/Resize** gombot, ami nagyon hasznos, és ez tetszett a legjobban az UAE-X-ben. Nagyon hiányolom ezt a WinUAE-ből. Itt a két analog karral az irányítón pontosan beállíthatjuk a képernyő méretét és helyét, hogy semelyik TV-n se lógjon ki. Nincs a kép kerete körül bitszemét, hiba, semmi. Szóval szép és tiszta képet állíthatunk be. A felbontás állításnak nem igazán láttam értelmét, talán csak az érhető el vele, hogy még jobban akadjanak a programok. Esetleg NTSC készülékeknél lehet értelme? Végére maradt a **Joyport 0** kapcsoló, amivel az Amiga második joystick portjába tehetünk egy egeret, vagy egy újabb joy-t. A **Quit** menüvel kiléphetünk az UAE-X-ből.

Feltűnhet, hogy hiába tarjuk nyomva a fel/le irányokat, a menüben nem lehet gyorsabban scrollozni a programok listáján. Ez egy több száz játékot tartalmazó DVD lemez esetében eléggé nagy fáradságot okozhat. Erre találták ki a ravasz gombokat, amikkel villámgyorsan lapozhatunk az oldalak között. Érdemes használni!

Az irányításról azt kell tudni, hogy az A-val nyomjuk le a tűzgombot, míg az irányokkal a joysticket húzhatjuk, amerre akarjuk. Az Xbox irányító B gombja az Amiga egér bal klikkjét utánozza, míg az X a jobb klikket. Az egérmutató a bal oldalon található analóg karral mozgatható. Sajnos töltés közben az egérpointer is akadozik.

Hiába minden igyekezete a fejlesztő srácoknak, engem még mindig nem sikerült teljesen meggyőzniük ez emulációval. Gondoljunk csak bele, ha játszani szeretnénk Amigás játékokkal és mondjuk Xbox-szal rendelkezünk, két dolgot tehetünk, persze a legalitás szem előtt tartásával. Megvesszük az Amiga Forever csomagot a Kickstart ROM-okért, majd letöltjük a netről az UAE-X-et és kiírjuk DVD-re, végül legális úton szerzünk hozzá játékokat. Akadozva, a feelinget félig-meddig elvesztve próbálunk játszani a régi, hőskori programokkal. A másik lehetőség pedig, hogy ha már úgyis rendelkezünk egy TV-vel – hiszen az Xbox-hoz ez kell – beszerzünk egy Amiga 500-ast használtan (például a magyar www.amiga.hu apróhirdetéséről), melynek ára az Amiga Forever csomagnál is olcsóbb. Én az utóbbit választottam!

Endrédy Tibor
neongod@amiga.hu



Beneath Steel Sky – bárcsak manapság is lennének ilyen király programok! :(



Chaos Engine – a „végtelen multiplayer éjszakák" főszereplője



Desert Strike – bárhogy is akartam, nem sikerült X-en emulálni...



Gobliins 2 – de örülnék egy angol nyelvű verziónak!



Shadow of the Beast 3 – az egyik leghíresebb Amigás sorozat része



Supremacy – űrháború stratégáknak

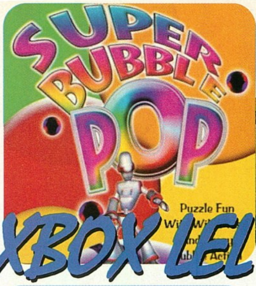


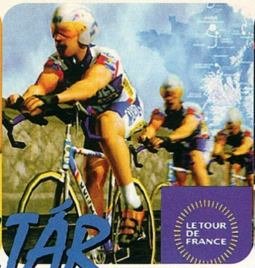
Test Drive 2 – az Amigás kor Gran Turismo 3-ja!

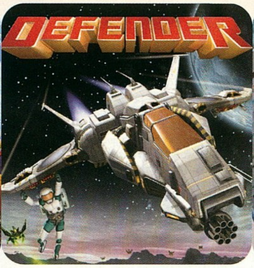


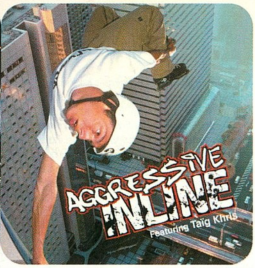
Traps and Treasures – még mostanában is el tudok szórakozni vele

XBOX LELTÁR









SUPER BUBBLE POP

Mostanság minden Leltárba jut egy-egy képviselő az igen ritkává vált logikai stílusból. Természetesen ezek közül nem lehet az összes olyan „díjnyertes", mint a korábban már bemutatott Egg Mania. Az egy ritka kivétel volt, érdemes is megjegyezni a nevét. A Jaleco féle SBP viszont már a gyengébb minőséget tálalja elénk. Maga a játék alapja is egy kissé fantáziátlan ötleten alapul, hogy a színvonaltalan prezentációról ne is beszéljek. Illetve dehogynem beszélek róla, hiszen ez a dolgom...:). A program egyébként egy szimpla PSOne átirat, aminek eredetijéről Csipi bácsi már mesélt nektek az 59-es számunkban. Ez az utóbbi információ önmagában is elég ahhoz, hogy elbizonytalanítson mindenkit. PS-es logikai anyag az X-en? Hűha... Ez a hűha pedig még jobban elfajul majd, amikor meglátjuk a grafikát, meg amúgy a teljes összképet. Mert miről is van szó? „Egyképernyős" labdadobálás. Színeknek megfelelően elhelyezni (hármat egymáshoz), beszerválni a szabaddá vált csillagokat, közben meg nem elaludni ettől a középszerűnél is gyen-



gébb ötlettől. Rengetegszer láttuk ezt, nem is tudom, hogy mi értelme volt a kiadásának, mert még igénytelen is. Grafikai nulla. Főszereplőink (robot, kiscsaj, kissrác) iránt semmiféle rokonszenvet, szimpátiát nem érzünk. A merevlemezről betölthetjük kedvenc dalainkat, de még az én elvetemült lelkem sem bírta megemészteni ezt a bénaságot, bármi is szólt alatta. Vivaldinál jobban figyeltem a vonósokra, mint arra, hogy milyen szín fog következni, a Paradise Lost dalok hatására elment a kedvem az egésztől, a Cradle Of Filth lemezzel meg már inkább nem is próbálkoztam, mert féltem, hogy mi lesz a következménye...:) Szóval a lényeg az, hogy még a nehezítések sem kötöttek le, mint ahogy az egész program sem nyújtott semmi érdemlegeset. Maradhatott volna az egyes Sony gépen...



MÁS VERZIÓ: GBA, GC, PS

2 pont

LE TOUR DE FRANCE

A Konami hihetetlen babérokra tör mostanában. Kis utánajárás, a licenc felvásárlása, egy kevéske programozás, és már náluk is a Tour felhasználásának joga „szoftverországban". Természetesen ők az „official". Hát... Tapasztalhattuk már a céget körüllengő skizofréniát, ami lehetővé teszi, hogy ők legyenek az egyik legötletesebb, legsikeresebb kiadó, de egyben magukkal visznek egy sötétebb oldalt is a játékvilágba, ami a Franc (nem véletlen az e hiánya...:) féle szemetek megjelenését teszi lehetővé. Talán ideje lenne, hogy egy pszichológus eltárgyaljon az ottani fejesekkel, mert én ezt már nem tudom hova tenni. Imádom a leginkább idiótának nevezhető ötleteket. Taxizgatok, buszozok, horgászok, vagy bármit megteszek, ha úgy hozza a sors, de persze mindezt úgy, hogy azért minőség is legyen a háttérben. Gondoltam most is, hogy majd jót bicajozgatok. Persze nem olyan egyszerű a dolgom. Jó, hogy befuthatok egy karriert, vagy idő ellen mehetek, vagy csak úgy spontán megküzdhetek bárkivel az adott pályán, de sajnos mindezt lényegen kívül helyezik a tények, melyek a következők: 1. a grafika ocsmány. Egy dolog, hogy a hátterek szegényesek, más dolog, hogy a kerékpár NEM a kerekeken köz-



lekedik...az viszont már nevetséges, hogy utóbbiak egyszerűen szinte nincsenek is. Valami 2D-s firka van a helyükön. Jól olvastad, ne is keresd térben, mert hiába. Az árnyékok is hasonlóan színvonalasak. A zenék lehalkítva (volume: nulla, „nyista, zero, óne") tűrhetőek, a játékmenet meg nagy általánosságban használható. 2. amin a legjobban kiakadtam: nem vágom, hogy milyen teszterek űzik az ipart a cégnél, de szerintem hamar meg kellene válni tőlük. Hogy miért? Elnézhető hiba, ha az úton haladva egyszer csak elnyel bennünket az ASZFALT, és út helyett a semmiben kötünk ki, mialatt a többiek vígan elmasíroznak mellettünk? Ez pedig nem egyszer történt meg velem. Ilyenkor nincs más vigasz, csak a hangos röhögés (esetleg sírás), meg az, hogy nagyon gyorsan kivágjuk a lemezt (esetleg hajtogatjuk egy kicsit, esetleg megpörkölgetjük...:) Ha valakit még érdekel, oldalas teszt az 53. Konzolban...



MÁS VERZIÓ: PS2

2 pont

DEFENDER

Régi klasszikus, új köntösben. Dzson már értekezett az újjászületésről, még valamikor tavaly decemberben (56), természetesen az ország legkedveltebb konzolos magazinjában, avagy nálunk (számaink öt teljes év elteltével sem veszítenek régi értékükből, ami lehetővé teszi, hogy ne kelljen kiárusítanunk őket potom áron...;) Talán mindenki ismeri az eredeti árkád gépet, de ha mégsem, akkor rövid ízelítőt nyújthat bárkinek a Game History menüpont. Nekem könnyek csordultak a szememből, amikor felelevenítettem (bahh, micsoda szavak...) magamban régi emlékeimet. Kíváncsian neki is ugrottam a modernebben megalkotott kalandoknak. 3D-ben persze minden más. Kicsit el is szontyolodtam, mert valahogy már nem volt a régi a filing. Pofás grafika, folyamatos akció, nagy szörnyek. Talán túl sok is az akció. Nem köt le. Szerezhetünk új gépeket, turbózhatjuk a régieket, legyen szó bármilyen különleges képességről...de valahogy ez is kevés. Az első pillanatban még elszórakozik az ember vele, de aztán kiveszi a lemezt a gépből,



és eldugja a fiók legbelsőbb zugába, hogy ne is találja meg többé. Nem érdekli az emberiség sorsa, nem érdekli a rengeteg repkedő, sétáló rovar, de legfőképpen az nem érdekli, hogy van egy Defender nevezetű program. Ez is a „jobb lett volna meghagyni szép emléknek" kategóriába tartozik. Na jó...pozitívumok: zene szól a merevlemezről (Laibach...csíííz!!!:) Az átvezető animációk kellemes külcsínnel rendelkeznek. A speckó képességek időnként ötletesek, jól használhatók. Legutolsó sorban pedig eszméletlen fain közelről látni, ahogy egy repülő csótány bekebelezi a szkafanderes bácsikat, miközben azok kapálóznak össze-vissza...;) Ezek azonban nem indokolnak vásárlást. Éppen csak arra elegendők, hogy a játék ne 1-2 pontot kapjon. Ja kérem, ha a kiadóknál ez a cél...legyen!



MÁS VERZIÓ: GBA, GC, PS2

4 pont

AGGRESSIVE INLINE

Még az 52-es Konzolban írtam erről a görkorcsolyás programocskáról. Akkor eléggé megfogott, bár ebben nem a grafika, vagy az újdonság varázsa játszott fő szerepet, hanem a hangulata. Hát kérem, ez majdnem egy éve volt már, azóta pedig sok mindent láttunk, amitől kritikusabbá váltunk a tesztelendő lemezekkel szemben. Így van ez az Inline esetében is. A grafika nem javult, nem lett optimalizálva az X tudásához, ezért marad a közepes eredmény. Nem tudom... Valahogy furcsa volt leülni elé. Emlékeimbe úgy élt az első találkozás, hogy ez egy jópofa kis szórakozás volt számomra, de most valamiért már nem fogott meg annyira. Megtalálhatunk benne mindent, ami a hasonszőrű játékoknál jellemző, de semmi egyebet. Gurulunk át a városon, gyáron, kikötőn, állatkerten, múzeumon, de ez nem elég a „kalandokra" szomjazó lelkünknek. Kihívást akarunk. Megszerezzük a filmeket, beszélünk az emberekkel, minek alapján feladatokat hajtunk végre, de semmit nem érzünk utána. Annak idején dicsőítettem a hangulatot. Valahogy megkopott. Egy ideig jó, de aztán elvész. Talán ha



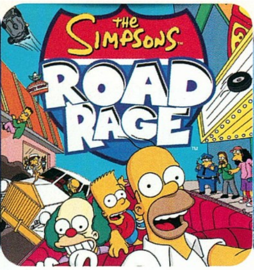
korábban nem játszottál vele. Tényleg nem tudom. Zavarban vagyok emiatt. Jó, hogy a haverokat is felhívhatjuk, aztán meg szívathatjuk egymást. Ez leköt. Megy az anyázás, meg a „te csalsz, szétrúgom a se***d" féle anekdoták :) Ennek soha nem tudok ellenállni. Öröm, hogy végre tehetünk fel alapnak saját zenét is, kicsit gyengének éreztem az eredeti összeállítást (egy-két dal kivételével). Szintén jó dolog a pályaszerkesztő, de ez már gyári tartozék műfajon belül. Nem esem hasra tőle. Összességében nincs is baj a koronggal. Aki először találkozik vele, remekül fogja érezni magát, és az eredményhez is hozzátehet még két pontot, de aki már látta a PS2 gépen is, sőt...játszott vele...az nem lesz annyira oda érte. Utóbbiak részére látható az alábbi értékelés. Chrissy pedig továbbra is a legpozitívabb karakter...:)

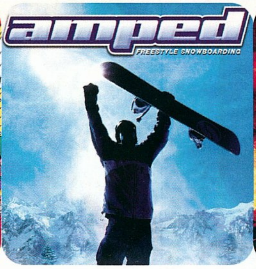


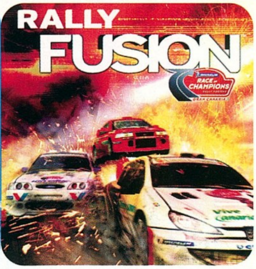
MÁS VERZIÓ: PS2, GC, GBA

5.5 pont









PAC-MAN WORLD 2

Na, gömböc kalandjainak bemutatásával legalább nem vagyok gondban. Pár számmal ezelőtt teszteltem ugyanis (58), azóta meg nem változott semmi. Pac úrfi élő (???) legenda a játékosok szemében, legalábbis azoknál, akik nem az utóbbi években kezdték az ipart. Aki régen ott nyomult a Vidámparkban, vagy valamelyik kiskocsmában, játékteremben, az emlékszik még az érzésre, ami akkor tört rá, amikor nekiesett a felülnézetes, labirintusokban játszódó stuffnak. Ugyan ez régen volt, azóta meg alaposan megváltozott a világ, de Pac apó maradt ugyanaz, akinek annakidején megismertük. Egyetlen különbséggel. Ez a különbség pedig a 3D-s külső. Most is bogyókat kapdoshatunk pofazacskónkba, amiknek segítségével időnként még a szellemeket is eldádázhatjuk, amennyiben nagyon elkanászodtak. A térbeli elhelyezéshez természetesen hozzátartozik az ugrálás, platformokra feljutás, itt-ott keresgélés, de ez a reformálás még belefér. Szerintem. Aki akkor szerette, most sem fogja nagyon leoltani. Aki nem ismerte, most



összebarátkozhat ezzel az érdekes kis lénnyel. Szerintem mindenképpen érdemes. Grafikájában ugyan gyengébb, mint az említett teszt áldozata (illetve a grafika ugyanaz, csak a hardver képes többre), egyéb eltérést azonban nem tapasztalhatunk. Szavatosságilag még kicsit morgolódhatunk, mert itt most „csak egy szimpla" platformjátékkal állunk szemben, de a kevesebb néha több. Gondolok itt most arra, hogy legalább hangulatos. Sőt...aranyos. Még a gyermekek is élvezni fogják. Ha pedig ők is elvannak vele, meg mi is, akkor mi lehet a gond?

Semmi igazán komoly. A kamera legtöbbször ott van, ahol lennie kell, mi pedig kivételesen még azt is láthatjuk, hogy hova kell ugranunk pontosan. Mondom: használható a program, sőt...még élvezhető is.



MÁS VERZIÓ: GC, PS2

6.5pont

SIMPSONS: ROAD RAGE

Azon beteg emberek közé tartozom, akik nem csak hogy megnézik időnként az olyan idióta sorozatokat, mint a South Park, Rémrendes Család, vagy a Simpsons, de még élvezik is, sőt...rajonganak érte. Talán genetikai probléma...nem tudom, de a lényeg az, hogy harsányan röhögök általában, amikor az említettek valamelyikét nézem. Játékban azonban még nem jelent meg semmi igazán rendkívüli, ami a korábban leírt nevekkel áll kapcsolatban. A Bundy család egyáltalán nem utazott még virtuális vizekre, az SP alkotások, meg igen gyérre sikeredtek. Simpsonék ezzel ellentétben már ősidők óta látogatják a különböző konzolgépeket, ezért a Road Rage kiadása sem túl meglepő. Sikerük különben is elég nagy ahhoz, hogy állandó vendégekként fogadjuk őket. A pozitív az, hogy még a játék is jól sikerült. Autókázhatunk kedvünkre a városban, vagy Crazy Taxi módra kezdhetünk őrült száguldozásba, hogy a kedves utas minél előbb célhoz érjen. Vannak missziók is, amik körülbelül annyiból állnak, hogy adott



idő alatt jussunk el valahova, vagy szintén adott idő alatt szerezzünk meg bizonyos számú valamit. Ez így unalmasnak tűnhet, de tényleg élvezetes az akció. Teljesen az említett CT-re emlékeztet. Gyors, őrült, karambolokkal teli. A város minden részét bejárhatjuk, a megjelenítés pedig a közkedvelt Cell Shading technikát alkalmazza. Ez már önmagában jó. Külön öröm a fanatikusoknak, hogy szinte mindenkit beültethetünk a volán mögé, aki számít. Igazán nagy negatívumai nincsenek az RR-nek, csak a sok kis hiányosság, ami egy egésszé áll össze (műfajhoz „méltó" szavatosság, és hasonlók), de ezek is mind a stílusnak köszönhetők leginkább. Szerintem érdemes beszerezni mindenkinek, aki szereti a CT-t, vagy a Simpsons-t. Veszteni nem fog vele. Fél oldalas teszt a 46-os számunkban.



MÁS VERZIÓ: GBA, GC, PS2

7pont

AMPED

Nos, ez sem egy mai darab. Valamiért a géppel együtt megjelenő alkotások közül elég sok el lett felejtve, pedig a legtöbb megérdemelt volna egy kis hírnevet. Jó, itt most nem a Bloodwake című grafikai demonstrációra gondolok (bár ez a megnevezés sem igaz teljesen, mert leginkább a víz megvalósításán volt a hangsúly), hanem például az Amped címmel ellátott hódeszkás programocskára. Ugyanis szerintem (lehet, hogy rosszul látom) ez a cím még az SSX-nek is vetélytársa lett. Alapjában véve ugyanis egy szimpla sportjáték ez is, de mégis több annál. A lehetőségek a szokásosak. Lesiklás árkád módban, többjátékos móka, valamint karrier indítása. Ez idáig teljesen szimpla. Az is, hogy trükközhetünk. A grafika már kicsit jobban értékelhető, mert bár mai szemmel nem tökéletes, de akkor még a legjobbak között volt. Belátjuk az egész terepet, felverjük a havat, ruhánkba belekap a szél, nem utolsó sorban pedig még az olyan apróságokra is ügyeltek, hogy ha nekiütközünk egy fának, akkor arról a fejünkre hulljon egy kis hó. Azonban ez még mindig nem a játék csúcspontja. Utóbbi kategóriába két dolog sorolható. Az egyik a karriermód hogyanja.



Itt ugyanis a szponzorokból élünk. Őket pedig a mutatványok tökéletesítésével nyerhetjük meg. A pályákon fényképészek várnak ránk, nekünk csak az lesz a dolgunk, hogy hajmeresztő ugratásokat vigyünk végbe, amikor lekapnak minket. Így az újságok címlapjára kerülünk, valamint ezzel hírnévre teszünk szert. Nos...ez az, ami engem nagyon megfogott. Tényleg jópofa. A másik nagyon pozitív jellemző a zenei lehetőségek tárháza. Eleve többórányi anyagból válogathatunk aláfestésnek (stílusokra bontva), de ha ez sem lenne elég, akkor ott a merevlemezről betöltés lehetősége. Tökéletesebb már nem is lehetne (ez az oldal). Persze vannak hiányosságok is, de nem olyan vészesek, hogy igazán lerontsák az összképet. Szóval érdemes beszerezni a sport szerelmeseinek. Már csak azért is, mert hamarosan itt a folytatás (internetes móddal kiegészítve, grafikailag felturbózva), és nem árt, ha tudjuk, hogy milyen volt az eredeti.



MÁS VERZIÓ: JELENLEG NINCS

7.5pont

RALLY FUSION

Amikor először ránéztem a lemezre, elfogott a tömény undor, mert úgy emlékeztem, hogy már játszottam a programmal GC-n, és nem jutott az eszembe túl sok pozitívum ezzel kapcsolatban. Aztán elolvastam Csipi tesztjét az 57-es Konzolban, és nem értettem, hogy miért volt oda annyira ezért a béna versenyért. Na jó, gondoltam...majd nagy levegőt véve beraktam a korongot a gépbe. Nyomtam egy startot, aztán csak álltam és bámultam megrökönyödve. Utólag kiderült, hogy amit én kipróbáltam régebben, az a Rally Championship volt, amihez hozzá nem mérhető a Fusion. Miért nem? Mert gyönyörű. Mert hangulatos. A legjobbak között van. Kipróbálhatjuk benne a sport minden lehetőségét, mindezt pedig eszméletlen környezetben. Az ázott földben ott marad a kerék nyoma, az eső lecsorog a kamerán (nem is akárhogy), a hó rászitál a képernyőre, és az egész él. Az autókat ripityára törhetjük, ami szintén nem utolsó dolog. A fizika ugyan nem tökéletes, de ez egy árkád játékhoz hasonló alkotás, ami nem is tör a Colin babérjaira. Az irányítás ettől függetlenül jó, csak meg kell szokni. Sebesség is



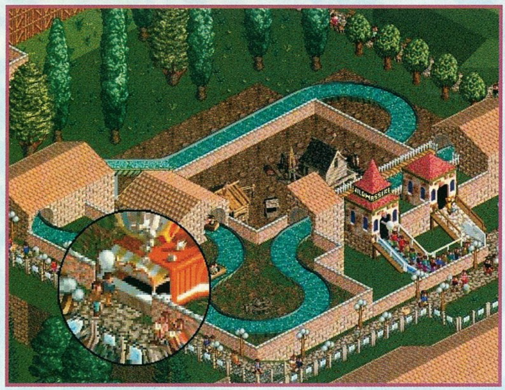
van...nem is kevés. Az autó repül, időnként csúszkál ide-oda, mialatt segítőnk idiótázik folyamatosan (a harmadik beszólás után legszívesebben állon vágnám...). Eszméletlen. A grafikát még egyszer kiemelném, mert gyönyörű. Még a PS2 verziónál is sokkal szebb, pedig az sem volt ronda. Kicsit el vagyok most szállva a programtól, mert tényleg nagyon meglepett. Nem ezt vártam. Pozitív csalódás. Lehetőségek terén nem nyújt semmi igazán különlegeset, de a megvalósítása irgalmatlan. Minden virtuális versenyzőnek ajánlom, mert megéri az árát. Ennél jobban nem is lehetne zárni a Leltárt, ezért búcsúzom is tőletek. Használjátok egészséggel a Rally Fusiont (már amennyiben érdekel, és beruháztál rá), a segédpilótát meg verjétek szájon helyettem is...nem kenyerem az erőszak...:)

BÖJTÖS GÁBOR
bojtosgabor@freemail.hu



MÁS VERZIÓ: PS2, GC

8pont





RollerCoaster Tycoon

Óriáskerék és társai

Ami különleges konzolvilágunkban egy ritka vendéget üdvözölhetünk nagy-nagy szeretettel. A dinopark építése után most egy jóval hagyományosabb szórakoztató intézmény vezetése és életben tartása lesz a feladatunk. Az Infrogames gondozásában megjelent RollerCoaster Tycoon igazán meggyőző eredményeket ért el a közelmúltban PC-s területen. A program sikere olyan nagy volt, hogy két küldetéslemezt is kiadtak az anyaghoz (Corkscrew Follies, Loopy Landscapes), amik az X-es verzió esetében már helyből rajta van a korongon, másik két gyűjteménnyel kiegészülve. Ennek az összetett kiadásnak köszönhető az erőteljes mennyiségnek számító 85 játszható pálya! A Tycoon családnév azon ritka címek közé tartozik, akik már nem először tesznek látogatást konzolkörökben, gondoljunk csak a Transport Tycoon PS-re készült változatára vagy a Railroad Tycoon PS2 és DC-s verzióira. Az RCT egy valódi vidámpark-építő szimulátor, amiben az építkezések levezetésén túl még rengeteg apró járulékos feladat vár megoldásra. Sok esetben egy már részlegesen üzemelő parkot kell felvirágoztatnunk a legszélsőségesebb terepviszonyok között. A progi kialakítására jellemző, hogy a játékosok építgetős, fejlesztgetős énjét célozták meg súlyozottan, ezért történhet úgy, hogy az időlimit leteltével (sikertelen küldetés) építkezéseinket még a végtelenségig folytathatjuk. Az ígéretes beharangozó szövegek és a más platformokon elért sikerek után most nézzük, hogyan szerepel a mi jól megtermett X kedvencünkön.

HASZNÁLATI UTASÍTÁS

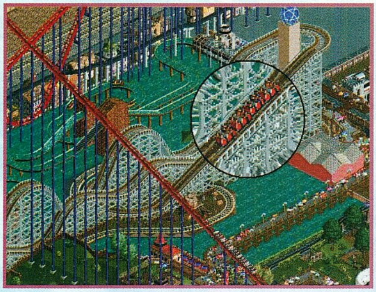
Az irányítás összetettsége szükségessé teszi a kezelés részletekbe menő ismertetés. Mivel a teljesítendő feladatok nagy része a rendelkezésünkre álló időt is előre meghatározza, elengedhetetlen az ikonok és lehetőségeink tökéletes ismerete. A számítógépes verzióhoz képest most a képernyő alsó és felső részéről eltűntek a menüsorok, így biztosítva szabadabb rálátást a játéktér változatos felületére. A menüképernyő megjelenítését más és más gombokhoz rendelték, vagy az aktuális épület bejáratára lépve hozhatjuk elő ezeket. (Bár van néhány gomb, amihez csak egy egyszerű funkció kapcsolódik.) De nézzük ezeket szépen sorjában.

Amikor egy új küldetést kezdünk, azonnal feltűnik a **főkapu** opciós ablaka, ahol mindjárt az **első ikonra** bökve megnyithatjuk a parkot, csak a jelzőlámpát kell pirosról zöldre állítani. Megjegyzem, a megnyitást minden épületnél és „játékszernél" így kell intézni, annyi különbséggel, hogy néhány zúzosabb darabnál (pl.: hullámvasút) a piros és a zöld lámpa között találunk egy sárgát is, ami egy tesztmenet elindítására szolgál (erre a későbbiekben még visszatérek). Ugyanitt van lehetőség parkunk területének bővítésére is. Még midig a főkapu ablaknál maradva, megtekinthetjük parkunk népszerűségét **(Park Rating)**, ami azért is fontos, mert legtöbb esetben ezen tényező szintjének megemelése lesz az egyik főfeladatunk. Itt állíthatjuk be a belépőjegy árakat, nézhetjük meg a terület fő jellemzőit, küldetésünk célját és az eddig nekünk ítélt szakmai díjakat. Az ablakokat és a gép által küldött üzeneteket minden esetben a **fekete gombbal** zárhatjuk be, oly módon, hogy kurzorunkat először a bezárandó területre mozgatjuk. A kurzorunk alakja lehet kéz és nagyító, amit a bal oldali karral mozgathatunk ide-oda, míg a jobb oldali kar a területet tolja el alattunk. Talán nem igazán fontos, de ahol az ikonunk **nagyítóra** vált, ott az irányítókart benyomva egy közeli képet kapunk a vizsgált helyszínről, akár bele is kukkanthatunk a fagyi árus lány dekoltázsába. A következő nagy menüablakot a **B** gomb folyamatos lenyomásával tehetjük láthatóvá, ahol körkörösen nyolc különböző funkció válik elérhetővé. Vegyük őket sorban az óramutató járásával megegyező irányba és a „12"-től indulva.

Itt a park területének szépítéséhez, csinosításához szükséges tereptárgyakat találjuk, ahol fákon és bokrokon túl padok, szemetesek, szobrok és szökőkutak állnak a rendelkezésünkre. A következő lehetőség az utak és hidak építésére szolgál, többféle anyagváltozatban. Ezt az ikont követi a valódi építkezések lehetőségét megjelenítő felület, amibe belépve rögtön feltűnik, hogy a szórakoztató építmények típusai különböző kategóriákba vannak rendezve. Ezek a „skatulyák", azon túl, hogy áttekinthetőbbé teszik a választékot, szerepet kapnak a kutatási területek kijelölésénél is (ennek részleteiről szintén néhány mondattal később). Lehetőségünk van az egyszerűbb játékszerektől elindulva az óriás hullámvasúton át egészen a vattacukor árusig bezárólag mindent építeni. A **fül** alakú ikon a zenék és effektek beállításának lehetőségét takarja, míg a következő menü a játéktér nagy magasságból készített térképét teríti elénk. A **szem** ikonnal az eltérő nézetek közt válogathatunk, amelyek közül némelyik igen hasznosnak bizonyulhat a zsúfolt területen va-



ló építkezéseknél. Ilyen például a meglévő épületeink átlátszóvá tételének lehetősége. Az **ásóval** a terület felszínét alakíthatjuk a pályán, mélyíthetünk de akár fel is tölthetünk. Az **utolsó** ikonnal pedig vízfelületeket alakíthatunk ki egyszerű optikai tuning céljából vagy teszem azt, csónakázótó kivitelezéséhez. A gazdasághoz kapcsolódó **nagy opciós ablakot** az „X" lenyomásával érhetjük el. Itt is az előző módszert alkalmazva haladok.



Az első képpel a főbejárathoz juthatunk vissza és a fentebb már megtárgyalt lehetőségek közül választhatunk. A következő ikon a vidámparkban szórakozó közönségről ad hasznos információkat. Megnézhetjük személyre bontva, hogy ki mivel tölti az idejét vagy éppen mi a véleménye az általunk nyújtott szolgáltatásokról. A következő képkocka az alkalmazottaink listáját mutatja be, de itt intézhetjük az új emberek felvételét és munkaterületük kijelölését is. Az alkalmazható személyek négy különböző munkakörben emelhetik vállalkozásunk színvonalát (takarító, szerelő, biztonsági őr, szórakoztató személyzet). Minden területnél meg van határozva az érte járó fizetés, ami természetesen nálunk költségként jelentkezik. Mikor egy új alkalmazottat veszünk fel, megnyílik egy apró ablak, amin a kis **lábnyom** ikonnal kijelölhetjük a rájuk bízott területet, majd a **harapófogó** piktogrammal mindjárt oda is pottyanthatjuk emberünket. A szerelők és biztonsági őrök esetében a jól megtervezett zónakijelölésnek köszönhetően kevesebb munkaerővel is képesek leszünk biztosítani a megfelelő minőségű szolgáltatást. A következő ábra egy **adótorony**, amit megnyitva az eddig érkezett üzeneteinket olvashatjuk el újfent, érkezésük sorrendjében. Ezután a már ismert távolsági térképet nézhetjük meg itt is, majd a **pénz** ikont választva anyagi helyzetünkről kaphatunk egy átfogó képet. Tanulmányozhatjuk a főkönyv pontos számadatait, különböző szempontok alapján, de akár marketingfogásként többféle kedvezményt is nyújthatunk, vagy kuponokat kibocsátva emelhetjük a látogatottságunk mértékét. Az ezt követő ikon a fejlesztési osztály munkájába enged betekintést, ahol visszanézhetjük a legutoljára megvalósított találmányt és megtudhatjuk a következő ötlet kategóriába sorolását. Most lesz lényeges az építésnél megemlített skatulyázás, mert ezen besorolások alapján választhatjuk ki a támogatni kívánt kutatási területeket. Végül az utolsó menüpont a gépeink és kereskedelmi egységeink állapotáról és működőképességéről ad aktuális jelentést, sőt további kiegészítő információkkal nyújt támpontot masináink népszerűségi listájának felállításához.

Ezzel készen is volnék a menüpontok ismertetésével, már csak a maradék gombok funkcióival vagyok adós. A kamera mindössze négy nézőpontban rögzített képét az **irány-nyilakkal** váltogathatjuk, míg a fel és le irányokkal távolodhatunk, illetve közeledhetünk a felszín felé. Az **A** gomb, mint sok más esetben, így most is a kiválasztást, azaz az OK-t személyesíti meg. Az **Y** pedig a gép által küldött üzenetekre vonatkozó információs ablakot nyitja meg. A **fehér** gombbal tisztíthatjuk meg a felszínt az építésben akadályozó tereptárgyaktól. A **START** a mentési és betöltési opciót rejti. Jó hír a kevés idővel rendelkező stratégáknak, hogy bármikor menthetünk a játék során. Tulajdonképpen, ennyi lett volna az a szükséges ismeretanyag, aminek az áttanulmányozása után már biztos kézzel vághatunk bele, életünk legnagyobb vállalkozásába.

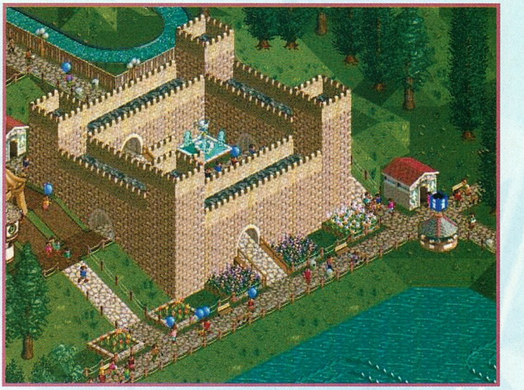
AZ ELSŐ LÉPÉSEK

A gyors gyarapodás titka: a látogatóközönség kívánságának állandó és gyors kielégítése, a jól kialakított árak és természetesen maga a hullámvasút. Ha megnyitottuk parkunkat ajánlatos mihamarabb beruházásokat indítani, mert minden esetben az újabb látványosság az, ami becsalogatja a vendégeket. Érdemes mindjárt az elején megépíteni a rendelkezésünkre álló összes szerkezetet és vendéglátó egységet. Mivel a beépíthető parkrészek gyakran igen szűkre szabottak, bánjunk csínján a nagykiterjedésű létesítmények vég nélküli építésével. A hullámvasutak a park igazi látványosságai, amik mindig nagy tömegeket vonzanak és ráadásul a legtöbb bevételt képesek produkálni. Viszont nagy helyigényük miatt egy pályán nem tudjuk majd felépíteni az összes típusát, ezért érdemes megvárni a fejlesztőrészleg legújabb találmányait és abból kiválasztva a legszemrevalóbbat tovább építkezni. A hullámvasutak állításakor lehetőség van néhány előre elkészített sablonból kiválasztani egyet, vagy akár saját ihletésű pályákat is összehozhatunk. Az elején én inkább a már kész darabokat ajánlom, mert jóval gyorsabb üzembe helyezni, mint egy igazán komoly pályát külön-külön darabokból összerakni. Ha mégis az egyéni elképzeléseinket követve egy egyedi vonalvezetésű pálya tervezésébe fogunk, üzembe helyezés előtt érdemes az elején említett sárga jelzőlámpát használni, hogy a próbaút során észlelt hibákat még az átadást megelőzően kijavíthassuk. Mielőtt megnyitjuk a vendégsereg előtt az aktuális épületet, mindig állítsuk be a használatáért fizetendő pénzösszeget. Jó, ha ésszel élünk és csak szerényen alakítjuk az árakat, mert egy drága park elriasztja az embereket, ami végzetes lehet egy olyan küldetésnél, ahol látogatóink számának emelése az egyik fő cél.

A mértéktartás a főbejáratnál szedett belépőjegy árakra is vonatkozik. A vendéglátóhelyek és a szolgáltatások árai már lehetnek egy kicsit vadabbak, amiket az épület menüjében le is fixálhatunk, így egy újabb azonos egység építése esetén már nem kell az árak beállításával bajlódnunk. Mikor már minden arra érdemes látványosság üzemel, kezdjük el figyelni a közönség reakcióit a szolgáltatásunk hiányosságaira vonatkozóan. Ezek a fontos információk egyértelműen rámutatnak a park gyenge pontjaira, és még mielőtt megindul a tömeges kivándorlás, igyekezünk ezeket a problémákat orvosolni („fáradt vagyok"- **padok építése**, „sok itt a vandál"- **biztonsági őrök**). A vidámpark megnyitásával egy időben kénytelenek leszünk felvenni az első alkalmazottat, aki a karbantartásért, szerelésért lesz felelős. Ha jól jelöljük ki a szerelő felügyeletére bízott környéket, akkor egy ember akár több gépet is fennakadás nélkül képes ellátni. Az állandó szemetelés miatt viszont ne spóroljunk a **takarító személyzettel**. Ha mindig naprakészek leszünk a park állapotát illetően, és maradéktalanul kiszolgáljuk a felmerült igényeket, biztos vagyok benne, hogy mindenkiből sikeres parkigazgató válik.

MARTIN BELESZÓL!

Jómagam nagy rajongója vagyok az ilyen „építgetős" stuffoknak, annak idején már a PS1-es Theme Park Worlddel is sokat nyomtuk a haverokkal, méghozzá „multiban": egy ember kezelt, a többi kiabálva utasította, hogy mit-hová építsen, és, hogy emelje még jobban a hullámvasút esési szögét, hogy a látogatók lehetőleg kivétel nélkül kirókázzanak a menet végén :) Szóval ez a game istencsászár, remélem, hogy az FPS killerek is megbarátkoznak majd vele!



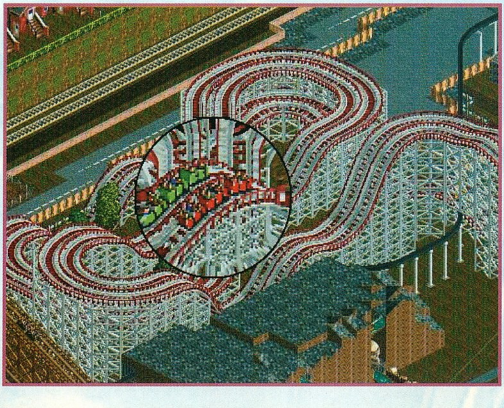
TUTI-TIPPEK

Ügyeljünk arra, hogy a telepítendő épületek bejárata mindig a hozzá csatlakozó út felé nézzen, ezt a forgatóikon használatával érhetjük el. Egy masina megépítése után azonnal meg kell határoznunk a kijáratok és bejáratok helyét és ezek után már csak a járdát kell odavezetni. Ha egyre többen panaszkodnak a zsúfoltságra, akkor érdemes pihenőparkok kialakításával lazítani egy kicsit a kialakult tömegnyomort. Ha a sok alkalmazásban lévő takarító ellenére még mindig az utak mocskosságára panaszkodnak, tegyünk nagy számban kukákat az utak mentére. Mivel a közönség számát leginkább az új attrakciók hadrendbe állításával növelhetjük, ne sajnáljuk a pénzt a **fejlesztési osztálytól**, így ők minden hónapban egy új találmánnyal lepnek meg minket. Amikor vészesen közeledik a feladat teljesítésére kiszabott idő vége, és a látogatók létszáma még mindig nem a megfelelő, olyankor gyors megoldásként kiadhatunk néhány ingyen jegyet és kedvezményekre jogosító kuponokat. Mivel ez a marketingkampány csak meghatározott időre szól, a javulás is csak átmeneti lesz. A küldetések elején még ne akarjunk tervezőmérnöki babérokra törni, inkább használjuk fel a gép által megálmodott hullámvasút formákat, mivel ezek tervezése és építése meglehetősen időigényes. A parkba érkező vendégek számát megemelhetjük oly módon is, hogy komolyabb mértékben levisszük a főbejáratnál a belépőjegyek árát **(akár ingyenesre is!)**, ilyenkor viszont más helyről leszünk kénytelenek pótolni a kiesett bevételt, ám ez az intézkedés valamivel tartósabb eredményt hozhat. Mikor kifogytunk az új játékszerekből, vizsgáljuk meg ezek népszerűségét, és a favoritokat kiválasztva építsük meg őket újra a park egy távolabbi pontján, sőt akár át is festhetjük, hogy nekünk is legyen benne valami örömünk. A hullámvasútnál és a hasonlóan összetett szerkezeteknél előfordulhatnak olyan hibák, amivel a szerelő személyzet nem képes megbirkózni, ilyenkor rajtunk a sor. Állítsuk le a gépet (piros lámpa), majd a függőleges ikonsorból válasszuk ki a szerszám képét és cseréljük ki az immár villogó, hibás elemet egy újra.

ZÁRÓRA

Bevallom első ránézésre kicsit bonyolultnak tűnt a kezelés, de egy kis gyakorlással és odafigyeléssel meglepően hamar tisztába lehet jönni mindennel. Az ikonok száma és lehetőségeink választéka talán soknak tűnhet, de ahogy az már lenni szokott a valóban lényeges és gyakran használt funkciók azért ennél kevesebben vannak. A maradék opciók sem érdektelenek, csak épp nincs szükség az állandó használatukra. Tehát a stratégiai játékok konzolos verzióinál gyakran kritizált kontrolleres irányítás az elején egy kissé bumfordinak tűnhet, de türelemmel minden világossá és elérhetővé válik. A game grafika tekintetében nem vetekszik az Xbox más látványos hi-tech fejlesztéseivel, de úgy gondolom az RCT esetében ez most egy megbocsátható hiányosság. Aggódnia azért senkinek sem kell, hisz a parkban minden mozog, él zsibong, egy felkapott szórakozóhely hangulatát idézve. A készítők még olyan apróságokra is gondoltak, hogy az emberek kezében megjelenjenek az általuk vásárolt tárgyak. Ezért ha elered az eső, minden ember, aki az információs épületben megvásárolta (drága pénzen :) az esernyőt, most színes ernyőjét a feje fölé tartva szalad tovább. Hasonló jópofa apróság a léggömbárus bódé megnyitása után megjelenő gazdátlanul szálldogáló lufik látványa. A jellegzetes hangulatot a szerkezetek hangjai és a hozzájuk rendelt dallamok mellett a nyüzsgő embertömeg zsivaja és önfeledt kacagása teszi még életszerűbbé. Az érthető kezelhetőség és az aktuális tennivalóink, lehetőségeink logikus összhangja egy olyan gördülékeny játékmenet alapja, ami biztosítja a stílus megszállottjai és a most ébredezők részére az önfeledt kikapcsolódást. Az embernek valóban az az érzése, hogy minden a helyén van és neki már csak a létesítmények üzemeltetésével kapcsolatos problémák kezelése a feladata. A stuff mégsem tíz pontos és ennek az az oka, hogy a grafika szintje ugyan megfelelő, de a közelében sincs az elérhető és elvárható maximumnak. A másik nyomos ok a kamera négy fix pontban maximalizált elhelyezése, ami gyakran beláthatatlan holttérek kialakulását eredményezi. (A területrendezésnél ez gyakori probléma.) De az RCT megjelenésével talán kezdetét veszi a konzolvilágban a stratégiai játékok térnyerése és az eddig megjelent gyöngyszemek nyomdokait követve ilyen, és ehhez hasonló játékok sora születik majd.

SiD



ROLLERCOASTER TYCOON

INFOGRAMES
MÁS VERZIÓ: JELENLEG NINCS

grafika:	jó
játszhatóság:	jó
szavatosság:	kiváló
zene / hang:	kiváló
hangulat:	kiváló

1 Játékos
1 mentés 34 blokk

✔ változatos pályák, rengeteg lehetőség
× kamera nézetek

9 pont



YAGER

Ez a fura nevű program is eléggé be lett harangozva, mi több...az alkotók odáig fajultak, hogy készülő játékuk nevét vették fel maguknak is! **(Mondjuk mint John Yager, vagy Yager Smith? Martin)** Ez kicsit merész húzás, mert ha a megjelenés balul sül el, akkor utána szégyenkezhetnek keményen később is. Én nagyon nem figyelgettem a beharangozó híreket, de azt elismertem, hogy a közreadott képek elég kellemesek voltak (vizuálisan). A baj csak annyi volt, hogy hasonló stílusban már volt Battle Engine, az általam nem túlzottan tisztelt (de keményen letesztelt) Seablade, és még talán a Gunmetalt is ebbe a kategóriába sorolnám, de az már kicsit rázósabb.

Mert miről is van szó? Beülünk egy fémtestbe (gép, amin szárnyak vannak, hogy pontosabban fogalmazzak...valami repülőféleség), repkedünk, lövöldözünk. Nem szokott lekötni az ilyen. Ami igazán megfogott, az egyedül a DC-s Starlancer volt, mivel az már-már egy filmhez hasonlított inkább hozzáállásában, mint egy programhoz. Szóval egyáltalán nem érdekelt a Yager. Meg is jelent idővel, Martin kijelentette, hogy én írom a tesztjét, na meg azt is hozzá tette, hogy az interneten elég gyengének mondják és ő sem vár túl sokat tőle. Éljen, gondoltam...újabb három pontos programot kaptam. Kicsit csalódottan behelyeztem a lemezt, majd belevágtam a közepébe, ahogy kell, avagy beléptem a misszіókba. A holo tréningen ásítoztam egy kicsit, de erőt vettem magamon, és nem törődve a gép folyamatos pofázásával, átmentem a formagyakorlatokon. Az első pályákon találtam magam, ahol újabb tesztelgetéseknek lettem célpontja. Ha ennyit fognak kóstolgatni, inkább hagyom az egészet a pecsába, morgolódtam magamban, de azután vállrángatásokkal kísérve haladtam tovább. Észre sem vettem, de eltelt vagy három óra, én meg valahol a harmadik-negyedik pálya környékén jártam. Már egyáltalán nem éreztem magam olyan rosszul, sőt... Figyeltem partnereimet, hogy miket szólogatnak be a rádión, kárörvendően vigyorogtam, amikor a mögém kerülő vadászgépek pilótái azt ecsetelgették, hogyan fognak ízekre szedni...valamint sokadszorra kezdtem újra a pályát, hogy átélhessek megint egy-két jobb pillanatot. Megragadott a hangulat. Nem az, hogy repkedek, meg lövöldözöm mindenkire, hanem az, ami a már említett Starlancerben is megfogott. Mintha valami nagyszabású űropera részese lennék. Mindenki él, mindenki saját véleménnyel, egyéniséggel rendelkezik. Nem csak úgy vannak a nagyvilágban. A történet pedig folyamatosan megy tovább.

ÉN VAGYOK A YAGER MEISTER! ;)



GABI BÁCSI MESÉL NEKTEK...

A sztori szokás szerint a jövőben játszódik. Itt is léteznek a nagyobb hatalmak, meg a lázadó réteg. A rebellis kalózokat kell nekünk rendbe tenni, mi leszünk a rendfenntartók. Olyan, mint a megszokott kezdések. Azután tesszük a dolgunkat, végrehajtjuk a feladatokat. Összebarátkozunk társainkkal, sőt ismerősökre is lelünk, akiknek csapjuk is a szelet rendesen. De a lényegre visszatérve...minden pálya elején kapunk valami információt a feladatokról, amik azután változhatnak is vészhelyzet idején. Elindulunk a gépünkkel, amit külső, belső nézetből egyaránt vezethetünk. Ezek között az iránynyilakkal választhatunk menet közben. Jól néz ki... De komolyan... Ezzel most egy fontos részhez is értünk. Lássuk csak.

Grafika. A játékot egy kőkemény 3D-s motor kezeli. A szigetvilágok, a sivatagok, a gyártelepek mind nagyon aprólékosan lettek kidolgozva. Ez természetesen hozta magával azt a kis bökkenőt, hogy vajon mire fog felférni ennyi adat, ami a programban jelen van. Hát kérem, úgy oldották meg, ahogy a Miki féle (eszméletlen, istenes, a hónap legjobbja...mármint a teszt) Xenosaga esetében is. Kétrétegű DVD, közel kilenc gigával. A warezolók lámábbik fajtája meg csak fogja a fejét... :) No, nem baj. Visszatérve. A vizuális megvalósítás gyönyörű, eszméletlen, csodálatos. Aprólékosan kidolgozott víz (többek közt a legfőbb mániám...;), akadozástól mentes, folyamatosan pörgő akció. A füst lélegzetelállító, a vadászgépek hagynak ebből maguk után rendesen, ha megsorozod őket. A méretek önmagukért beszélnek, avagy egy komolyabb tengeralattjáró, anyahajó közelébe érve telerakod a nadrágod, olyan kissebségi érzésed lesz...:) Tulajdonképpen minden rendben van. Hogy miért lett csak *jó* a grafika az értékelőben? Mert sajnos ködösítés van minden pályán. Ezt el kellett volna kerülni. Így is hezitáltam, hogy talán megérdemli a kiváló-t, de aztán arra jutottam, hogy nem kapja meg...szigorú leszek.





MŰKÖDÉSI ELV, CSAPJ A LECSÓBA!

Menüben semmi érdekes nem található, profil kiválasztása után lehet menni a történetes módba, ahol belevetjük magunkat a küzdelembe. Alaphelyzetben nyugalmi állapotban álldogál (lebeg) a gépünk. Ilyenkor a bal ravasszal haladhatunk előre, a jobb analóg karral emelkedünk, süllyedünk. Bal karral nézelődünk mindenfelé. Amennyiben kattanásig nyomjuk a jobb kart, átváltunk sugárhajtásos módba. Ebben a jobb karral csak a tengelyünk körül foroghatunk, a bal karral irányíthatjuk magunkat. Ugyanennek kattanásig nyomásával visszaveszünk kicsit a lendületünkből, de ha a gép felajánlja, akár turbózhatunk is a fekete gomb segítségével. Utóbbi az akciógomb is, amivel utánpótlásokat vehetünk fel, vagy regenerálhatjuk magunkat a kijelölt feltöltő állomásokon. Ezek kis kör alakú leszállópályák, zöld fényekkel kivilágítva. Alap módban szállhatunk le rájuk. További funkciók: fehér gomb a térképet nyitja meg, amin legtöbbször be is van mutatva az aktuális célpont, vagy az a terület, ahol dolgunk lesz (fontos: amennyiben rakétasilókat kell megjelölnünk csapataink részére, azok fényesen világító narancsszínnel vannak mutatva). Az X segítségével ráközelíthetünk távolabbi célpontokra, a B-vel pedig be is foghatjuk azokat. Az Y a fegyverválasztás, a jobb ravasz a normál tüzelés, az A-val a másodfokú fegyverhasználatot hozhatjuk elő. Elsőre nehézkes kicsit, de hamar hozzá lehet szokni a nem megszokott módon tálalt irányításhoz. Az automatacélzás (amennyiben ellenséges gép van előttünk, rögtön rááll a célkereszt) erősen megkönnyíti a dolgunkat, néhol viszont pont nem arra megy rá, amit igazán lőni szeretnénk. A jó szándék odavisszája... Emiatt azonban nem haragszom a fejlesztőkre. Más miatt azonban igen...

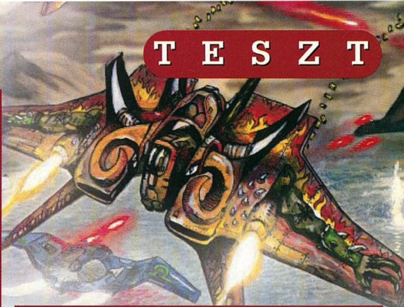
Játszhatóság. Röhejes, valamint idegesítő, hogy ha ütközünk valaminek, egyszerűen leáll a motor (sugárhajtásos módból normálba). Ilyenkor eszeveszetten nyomkodjuk a jobb kart, hogy helyreálljon a rend, de addigra már páran be is mértek minket, az égi áldás meg záporként csapódik fejünkre. Kár. A játszhatóság kategória is legfőképpen egy hiba miatt lett csak *jó*. Lényegében emiatt. Amúgy nagyrészt minden rendben. Az irányítást, mint említettem, meg lehet szokni hamar, nem nehézkes. A játék nehézsége remekül el lett találva, az elején sétagalopp, de kihívással, később pedig egyre keményednek a feladatok. Ami még zavaró...nem mindig mondják el elég egyértelműen a feladatainkat. Második ok a *jó* osztályozásra. Most kétségem sincs afelől, hogy jól döntöttem. Ez van...

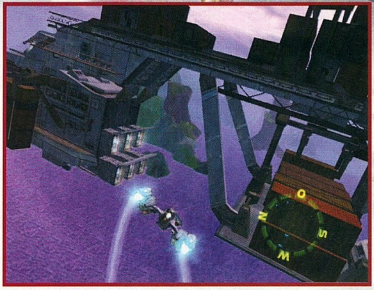
EGYÉBB JELLEMZŐK, ÉRDEKESSÉGEK

A feladatok elég sokszínűek. Ez már a program elején tapasztalt gyakorló missziókban is tudatosul bennünk. Itt ugyanis lövöldözünk egy kicsit céltáblákra, repkedünk a kijelölt útvonalon, majd egy hirtelen jött riadó miatt meg kell állítanunk egy zuhanó hajót. Szárnyaljunk a pórul járt gép mögé, majd sorozzuk meg a hajtóműveit, na meg a két oldalán található célpontot. A helyzet komolyságát mutatja, hogy ha nem vagyunk elég gyorsak, a szigeteken csapódik be a hajó, ami a történet végét is jelenti egyben. Azonban...ha jók voltunk, és a jármű a hullámok közt leli végső nyughelyét, akkor minden rendben, végre a csapathoz tartozunk. Szóval, ez a változatosság a későbbiekben is jellemző. Meg kell védenünk egy anyahajót, bizonyos célpontokat kell leszednünk, ki kell derítenünk, hogy mi történt egy lezuhant géppel, meg kell jelölnünk a csapatunkra irányuló rakéták helyzetét és hasonlók. Van olyan is, hogy a gyárvidékeken kell a dombok között repkednünk, mert ha feljebb emelkedünk, a légvédelmi fegyverek nagyon hamar leszednek. Ez erősen emlékeztetett egy kis SW hatásra, valamint eszembe jutottak róla Captain Power kalandjai is (ha valakinek ez a név még mond valamit...üdvözletem neki). Rövid időn belül leállítunk egy generátort (ripityára lőjük), minek hatására a fegyverek hatástalanítva lesznek, de innentől a kalózok támadásaival kell szembenéznünk, valamint a mindenhol lebegő légiaknákkal. Amennyiben ez nem lenne elég, egy kaput is kell találnunk, amivel a veszélyeztetett övezetbe juthatunk be. Eszméletlen jók a feladatok. Emiatt, és a változatosság miatt panaszunk sem lehet. Hogy mire is?

Szavatosság. Kellőképpen leköt a program. Nem csak addig, amíg végigjátszod, hanem még utána is, mert elő fogod venni, hogy utazgass kicsit a gyönyörű szigetvilág felett, vagy azért, hogy átéld néhány korábbi kalandodat. A játék megfelelően nehéz a későbbiekben, valamint kielégítően hosszú is. Emiatt tökéletesen nyújtja azt a szavatosságot, amit a *stílus határai megengednek*. Nem összehasonlítható egy RPG-vel, de műfajon belül kiváló...







LEGVÉGSŐ GONDOLATOK, HATÁSOK(K), ÉRZELMEK

Zene, hang. A zenék sajnos nem a legtökéletesebbek, de tulajdonképpen a jó eredménybe beleférnek, mivel hangulatilag valamennyire alátámasztják a történésekben tapasztalt helyzeteket. Az összesített eredményt azonban *kiválóra* javítják a hangok, amik zseniálisak. A lövések, robbanások hozzák a megszokott minőséget, azonban a társalgások, az átvezető dumák mind nagyon igényesek. Nagyon élveztem például a főhős csipkelődését a navigátorlánnyal, akivel már nem először találkoztak. Némi kóstolgatás, udvarolgatás, időnként visszacsapások. Komolyan olyan érzésem volt, mintha valami szappanoperát néznék (hallgatnék). Persze ha valami eksön van, akkor is becsúszik néha egy-két nem hivatalos megjegyzés, szóval nem csak a békésebb időkben dúl a láv...:) Azonban a hangok nem csak emiatt a románc miatt tetszetősek. Az ellenfelek folyamatosan szívatnak, a társak kurjantgatnak, óbégatnak, dicsérnek, vagy nemtetszésüket nyilvánítják eredményeink miatt. A rádió recseg-ropog, amennyiben rosszabb a vétel. Durva jó! De úgy összességében az egész játék az. Repkedés közben balra-jobbra nézelődhetünk az iránynyilakkal, ha ütközünk, akkor berepedezik szépen a „szélvédő". Teljesen szabadok nem vagyunk ugyan, de itt a harcon van a hangsúly, nem pedig a végtelen lehetőségen. Engem tényleg nagyon emlékeztetett a Starlancerre a program, ami természetesen nálam elismerés. Hasonlóan szépen megy itt is a történetvezetés. Néha vannak meglepő fordulatok (tengeralattjáró elintézése...kicsit radikálisan lett megoldva), hirtelen váltások, nyakatekert vészhelyzetek. Szóval nagyon jó. Hogy mi?

Hát a **Hangulat**. Eleve nagyon király, amikor nekiállunk egy szabad pillanatunkban versenyezni, aztán hirtelen riadóztatnak minket, mert kalózok léptek be a légtérbe. Megyünk gyilkolni, már végeznénk mindenkivel, erre forró drót érkezik, mi szerint pár különleges rebellis gép érkezik erősítéssel, úgyhogy vigyázzunk. Barátaink egyből visszavesznek a jókedvből, sőt...be is paráznak. Második. Nyugodtan repkedünk, keresünk valakit, mire egy rádióadást kapunk az egyik korábban látott helyitől, miszerint ellenséges anyahajóval futott össze...kiabálás, ordítozás...elkeseredett hangon rimánkodik, üvöltözik, hogy tüzet nyitottak rá. Odaérve már csak roncsokat találunk, de ismét hívást kapunk egy másik lakostól, aki hasonlóképpen célpont lett. Sietünk is oda, még látjuk is, ahogy elég durván füstölve a találatoktól elszáll. Mi meg persze megküzdünk a hatalmas géppel és kis követőivel. Harmadik. Nyugalmi állapot. Betérünk Jane kocsmájába, ahol José fogad minket jó barátaival. Hátrainvitálnak, ahol egy jó kis légvédelmi löveg van. Azzal gyakorlatozunk. Kis játékhajókat lövünk ki, José haverjai asztalokat, hordókat katapultálnak mozgó célpont gyanánt, azután meg hirtelen megjelenik pár beképzelt tudós a modern, hatalmas gépecskéjével, és szólnak, hogy áthaladnak, álljunk le. Barátaink bekattannak, a katapultból minden repül a tudósok felé, ami elérhető...asztal, szék, hordó, biliárdasztal (!)... Közben persze megy az anyázás is...:) Eszméletlen! Ahogy az egész játék az. Aki szereti az ilyesmit, az bátran szerezze be, de aki csak jól szeretné érezni magát, az is próbálkozhat vele...

BÖJTÖS GÁBOR
bojtosgabor@freemail.hu





MARTIN BELESZÓL!

Rettentő ingoványos a 3D-s, repkedős, lövöldözős játékok talaja. Imádják a témát a fejlesztők, a kiadók is buknak rá, de a minőséggel igen gyakran gond van – itt, a Konzol hasábjain is elvérzett már nem egy fullosra beharangozott, majd teszt során csúnyán legyalázott progi. A Yager hangulatos, de nehezen indul. Ahhoz, hogy rákattanj, nem elég kipróbálni, nyomulni kell vele keményen. Hallani kell a beszélgetéseket, bele kell keveredni a sztoriba. Ehhez idő kell, és kitartás!

YAGER

MICROSOFT / YAGER
MÁS VERZIÓ: JELENLEG NINCS

grafika:	jó
játszhatóság:	jó
szavatosság:	kiváló
zene / hang:	kiváló
hangulat:	kiváló

1 Játékos
1 mentés 7 blokk

✔ eszméletlen hangulat, szép grafika, ötletes missziók
✕ ködösítés, pár apróság...

9 pont

Millió gondolat kavarog most a fejemben. Csodát láttam, végigjátszottam, és ezt kell most elmesélnem nektek. Már a Wind Waker japáni verziója alapján készült előzetes ismertető megírásakor is gondban voltam, hogy mivel kezdjem a cikket, olyannyira szerteágazó és változatos a játékmenet és a játék felépítése, most pedig, hogy két hete csak az amerikai verzióval keltem és feküdtem, ez hatványozottan igaz.

Kezdjük talán azzal, hogy a Nintendo háza táján ismét ettől a játéktól várják a mundérbecsület megmentését, már ami az eladásokat illeti. (Ez idáig ugyanis több mint harminchat millió Zelda játék kelt el a különböző platformokon, és ezt csak a Pokemonoknak sikerült überelnie.) Mivel a Gamecube még mindig nem váltotta be a hozzá fűzött reményeket, és a Nintendo relatív jóval kevesebb gépet tudott csak értékesíteni szerte a világon, mint ahogy az az előzetes terveikben megfogalmazódott (erre utalnak azok a fel-felröppenő hírek is, amikben újgenerációs Nintendo konzol tervezéséről/születéséről szólnak; eredetileg ugye a GameCube-nak több évig ki kellett volna tartania) a Wind Waker olyan reklámkampány mellett látta meg a napvilágot, amire eddig még nem volt példa a Nintendo berkein belül. A játék még csak félkész állapotban volt, amikor a japáni játéktermekben már hozzáférhető volt több olyan automata is, ami a félkész béta játékból tartalmazott pályarészeket, dungeonöket, és bárki ingyen kipróbálhatta azokat, ha volt ereje és türelme végigvárni a kilométeres kígyózó sorokat. A játék megjelenésének hónapja előtt aztán jöttek a TV reklámok, a konzolmagazinok duplaoldalas hirdetései, az ingyen poszterek. Amerikában a reklámkampány egészen odáig fajult, hogy a mozikban a filmvetítések előtt egy harminc másodperces CG videót láthatott a közönség, melyben egy rejtélyes csuklyás alak fojtott hangon kezdett bele a monológjába. Abba a monológba, ami egy fiúról szólt, aki beteljesítve sorsát férfivá érett és megmentette, Hyrule földjét, és a mesélő alakot is (csak a hülyék nem jöttek rá, hogy Zelda hercegnőt látják :).

A Nintendo Európában is folytatja a reklámhadjáratot, ezt hűen tükrözi, hogy csak TV reklámokra nagyjából ötmillió eurót költenek, senki ne lepődjön tehát meg, ha a Nickelodeonon, a Cartoon Networkön, vagy Fox Kidsen összefut Linkkel és barátaival a rajzfilmek szüneteit kitöltő reklámokban. Természetesen a nyomtatott sajtóról és az online hirdetés/értékesítésről sem feledkeznek meg a Nintendo alkalmazottjai, ajánlom mindenki figyelmébe a **http://windwaker.nintendo.co.uk** weboldalt.

A játék európai megjelenésekor boltokba kerül egy limitált számú platina Gamecube is, amely a Zelda Pak elnevezést kapja. A doboz nem csak egy dizájnos, ezüst színű Gamecube-ot, kontrollert, és a Wind Wakert rejti majd magában, hanem ott lapul majd benne a Japánban és Amerikában már megjelent bonusz diszk is, a The Legend of Zelda: Ocarina of Time grafikailag feltuningolt változatával és a The Legend of Zelda: Ocarina of Time Master Questjével egyetemben. Itt van tehát a kiváló alkalom azok számára, akik idáig csak játszottak egy Gamecube megvásárlásának a gondolatával, hiszen még a két mini-diszkkel együtt is, alig kerül majd többe az exkluzív ezüstszínű egyébként kereskedelmi forgalomba nem kerülő Gamecube, mint maga a lila alapgép. A Nintendo persze gondol a már meglévő Gamecube tulajdonosokra is, és a piacra dobnak egy dupla diszkes korlátozott példányszámú Wind Waker-t, amiben szintén ott figyel majd az ajándék lemez, a már fentebb említett két játékkal a hátoldalára égetve. Azt persze mindenki döntse el, hogy ez mennyire ajándék, mivel a Wind Waker Limited Edition kicsivel többe kerül, mintha az ember csak a szimpla játékot venné meg, bár szerény véleményem szerint még így is jócskán megéri majd az árát a cucc. **Az 576 Shopokban a limitált szett és a bonusz diszkes játék is megvásárolható!**

VÍZÖZÖN ELŐTTEM...

Millió gondolat kavarog most a fejemben, és köztük vannak a hibáim is amiket a japáni változat alapján lekörmölt előzetes ismertetőben vétettem, főleg ami sztorit illeti, ezeket megpróbálom most orvosolni.

Szóval a történet még az Ocarina of Time és a Majora's Mask között indul, amikor az Idő Hőse (Hero of Time), azaz Link, megszabadította Hyrule földjét a gonosz Ganondorftól (ezt játszhattuk végig az Okarinában), és elindult új kalandok után (ezt ismerhettük meg a Majora's Maskban). A gonosz legyőzése után rövid ideig béke és nyugalom költözött Hyrule földjére, de ez nem tartott sokáig! Ganondorf újra megtalálta a módját, hogy visszatérjen az élők sorába, megszerezte a Triforce Erő darabját és egy szűnni nem akaró végtelen esőt zúdított a királyságra. Az emberek gyarlóbbik része a Triforce erejéhez imádkozott, és ismét az Idő Hősének eljövetelében bízott, de az sosem jelent meg újra. Az élesebb elmével megáldott polgárok hamar belátták, ha az eső záros határidőn belül nem áll el, az egész világ a víz alá kerül, és elpusztul azzal együtt mindenki. Akinek tehát volt egy kis sütnivalója, az odafent a magas hegyek csúcsai között keresett magának új otthont. Az eső mérhetetlen sok ideig esett, és amikor elállt, az egykoron virágzó mezők és erdők helyén már csak a végeláthatatlan óceán hullámai fodrozódtak.

Oly sok idő telt el, hogy emberi mértékkel szinte nem is mérhető, az életben maradt lakosok a hegycsúcsokból kialakult kis szigeteken élik mindennapi életüket. Legtöbbjük sosem hagyta még el szülőszigetét, és az Idő Hősének története is már csak egy elfeledett ősi legenda, amire már csak a legöregebb lakosok emlékszenek. Valami azonban változóban van a világban! Fent északon, egy elfeledett régi erődítménybe újra beköltözött a gonosz lélek, sátáni szolgája pedig sorban járja be a szigeteket, és ragadja magával azokat a lányokat, akiknek az átlagosnál hosszabb a füle. Hogy ki a titokzatos idegen, és mi célból gyűjti be a lányokat, az kiderül majd a játékból – írhatnám ezt is, de inkább lelövöm a poénokat. A titokzatos idegen nem más, mint Ganondorf, akinek még mindig a birtokában van a Triforce Erő darabja, és egyesíteni szeretné mindhármat. Ehhez először viszont meg kell találnia a másik két darab tulajdonosát. Mivel a Bölcsesség darabját egykoron a Hylian királyi család legfiatalabb lány tagjai birtokolták, elraboltatja a világ összes olyan lányát, akinek valószínűleg Hylian vér csörgedezik az ereiben (a Hylianok egyik jellegzetessége a hosszú fül).

Egy balszerencsés véletlen folytán, aztán Ganondorf kezébe kerül a főhős, Link kishúga is. Innentől kezdve felgyorsulnak az események, miután Ganondorf elleni küzdelemben a fiú csúfos kudarcot vall, a történet egy vadiúj szereplővel bővül, a beszélő hajóval,



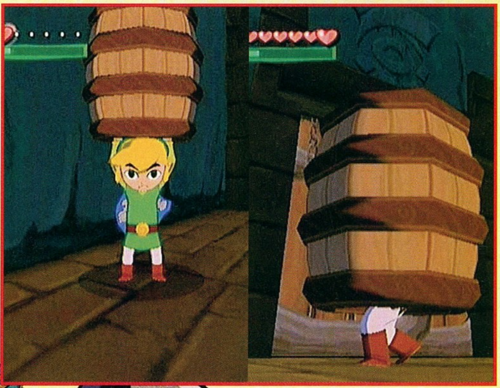


aki magát csak a Vörös Oroszlánok Királyának hívja (a játék közepe felé okoz majd néhány brutálisan nagy meglepetést), és aki jóval többet tud a világról és a történésekről, mint azt az ember elvárná egy vitorla nélküli hajótól. Védőszárnya alá veszi Linket és elindítja a Ganondorf legyőzéséhez vezető úton, amihez először a legendás Master Swordöt kell begyűjtened majd, amit állítólag az Istenek Tornyában rejtettek el. Ahhoz azonban, hogy a Torony kiemelkedjen az óceánból, be kell gyűjtened a három istennő Din, Nayru, és Farore (Emlékeztek még rájuk az Ocarina of Time-ból? Te nem? Ők a világ teremtői te is buta :) gyöngyét, amiből kettő egy-egy labirintus mélyén van, a harmadik pedig Jabunnál. (Nem Jabu-Jabu. De majdnem. :) A toronyról aztán kiderül, nem a kard otthona, csak az istenek megmérettetése, mivel csak egy Igaz Hős juthat fel a Torony tetejére, hogy megkongassa a harangot. A kardot odalent őrzik az óceán alatt az elsüllyedt Hylian Kastélyban (na vajon ki? :). A Ganondorffal való második összecsapásnál aztán kiderül: a kard már elvesztette erejét és hatástalan a gonosz ellen! Vissza kell tehát állítani a Master Sword régi erejét, és ehhez a Föld és a Szél Templom mélyén élő Bölcsek segítségére is szükségünk van. Hogy ne legyen olyan egyszerű az életünk, az Idő Hőse által darabokra tört Triforce Bátorság háromszögének nyolc darabját is össze kell szednünk, hogy birtokoljuk a Triforce harmadik darabját. Így bezárul a háromszög, és az utolsó összecsapásra ismét az óceán alatt kerül sor Ganondorf tornyában.

...ÉS UTÁNAM

Millió gondolat kavarog most a fejemben, főleg hogy miként lehetne ezt a csodálatos univerzumot bemutatni valakinek, aki még sosem játszott ezelőtt Zelda játékkal. Valaki egyszer azt írta az egyik Zelda gémről, hogy egy gyönyörű mese elevenedik meg előttünk, és ennél jobban talán le sem lehet festeni azt a fantasztikus világot, ami elénk tárul a játék során. Az özönvíznek köszönhetően Hyrule földje jócskán megváltozott az eltelt idő alatt, szinte minden és mindenki ott pusztult a víz alatt, ezért nem nincsenek a játékban a hegylakó Goronok, az erdők mélyén élő Kokirik, az egyébként vízkedvelő Zorák (persze egy-egy képviselőjükkel összefuthatunk :), vagy a tolvaj Gerudók. A világtérkép is eltér a megszokottól, az még hagyján, hogy nincsenek összefüggő szárazföldek, csak sok egymástól távol elhelyezkedő kis sziget, és több időbe tart minden helyszínt bejárni, mint máskor egy teljes játékot végigvinni, de még felderíteni sem olyan egyszerű őket. Az egyes helyszíneket ugyanis nem elég bebarangolni, hanem mindegyiknek egyenként meg is kell szerezni a térképet, és csak ekkor rajzolódnak rá a világtérképünkre. A világtérképünk egyébként most igen érdekesen van kialakítva, ahogy azt már írtam a japáni változatnál: egy nagy négyzet alakú térképet képzeljetek magatok elé, ami hétszer-hét, azaz negyvenkilenc egyforma részre van felosztva. Minden ilyen mezőhöz, zónához, szektorhoz, négyzethez (hívjátok, ahogy akarjátok), tartozik egy-egy központi helyszín (sziget). Sok közülük csak a mellékküldetések során válik számunkra hasznossá, de most is vannak kiemelkedően fontosak. Ilyen például Windfall Island, ez a nagyobb szigetecske az egyetlen hely, ahol egy valódi zeldás városra bukkanhatunk a játék során, rengeteg miniquesttel. Kiemelkedő helyszíneknek számítanak még azok a szigetek, ahol templomok bejáratai állnak, illetve a játékban megjelenő két új faj lakhelyei.

A Rito nemzetség egyfajta ember/hibrid keverék, két lábon járnak, de karjaik helyett szárnyaik vannak. A büszke egy népség, azt érdemes még tudni róluk, hogy ők látják el világ postaszolgálatát. A Korok törzs egykoron emberi faj volt, csak miután a Nagy Deku Fa vette őket védő lombjai alá, alakultak át ilyen fa- és lomblényekké. Egyetlen életcél lebeg a szemük előtt, hogy a Nagy Deku Fa magjait máshol is elültethessék. Mindkét faj kulcsfontosságú szerepet kap majd a játék vége felé.











TINGLE TUNER: használd azt a tárgyat akkor, ha segítséget szeretnél kérni Tingle-től. Csak akkor működik, ha csatlakoztatva van egy GBA is!

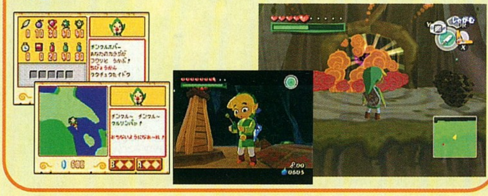
GBA GOMBKIOSZTÁS

d-pad (kereszt) – Tingle mozgatása
L – tartsd lenyomva és használd a d-padot a térkép mozgatására
A – Link felhívása / tárgycsekkelés
R – a kurzor visszatér Linkre, illetve az ellenfelek becélzása
B – a kiválasztott tárgy használatba vétele
Start – tárgyképernyő
Select – az irányítás és gombkiosztás



MIRE HASZNÁLHATJUK A TINGLE TUNERT?

- Bármikor beszélhetünk Tingle-lel
- Egy kis 2D-s térkép látható a GBA-n
- Rejtett helyekre juthatunk be
- Tárgyakat használhatunk
- Újabb területek jelenek meg a világtérképen
- Titkos események következhetnek be
- Egyszerre ketten is játszhatunk!





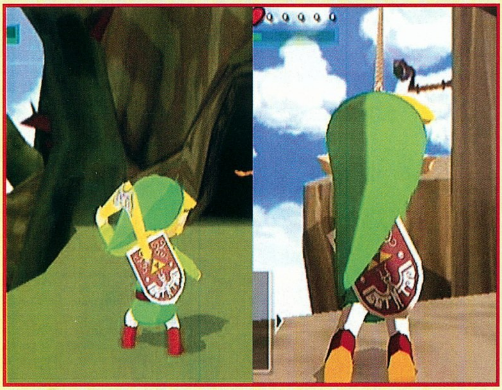
Ami viszont változatlan maradt az a játék gerincének felépítése. Hasonlóan az N64-es Zeldákhoz, felváltva jönnek a kalandozós részek, amikor bejárjuk a helyszíneket, és továbbgördítjük a történetet, és a kőkemény labirintus felderítő epizódok, amikor a logikai feladatokkal teletömött labirintusszerű templomokat/dungeonöket kell végigküzdeni/harcolni. A labirintusok természetesen csak az egyre gyarapodó tárgykészletünkkel tudjuk majd megoldani, de mielőtt rátérnék a legfontosabb itemjeink ismertetésre, a Márti külön kérésére – miszerint úgy magyarázzam el a dolgokat, hogy egy olyan játékos is megértse, aki most játszik először Zelda játékkal – foglalkozzunk kicsit nagyon részletesen az irányítással, és a térképekkel.

KEZELÉS

Millió gondolat kavarog most a fejemben, és ezek között ott van, hogy hogyan tudták, ilyen komplexre és mégis egyszerűre megalkotni a főszereplő irányítását. Linket az analóg karral irányítod, sétálhatsz, illetve futhatsz is vele. Csakúgy, mint az eddigi Zelda játékokban most sincs külön ugrásgomb, ha Link egy platform széléhez ér, automatikusan elrugaszkodik. Hasonló módon viselkedik akkor is, ha a terep olyan részéhez érünk, ahol fel tud kapaszkodni, elég, ha csak előre nyomod az analóg kart és már nyújtózkodik is fel. **Figyelem!** Ha olyan tereptárgyhoz érünk, ami mozgatható, cipelhető és erre szeretnénk felkapaszkodni, azt A gombbal tudjuk csak végrehajtani. Az A gombnak egyébként rengeteg más hasznos funkciója is van, mivel ez az akciógombunk. Alapban ezzel tudjuk eltenni a fegyvereinket, vagy bukfencezni futás közben. Ugyanezzel a kezelőfelülettel tudsz beszélgetni, tárgyakat felvenni, illetve eldobni. Klassz újítás, hogy az ellenfeleink fegyvereit is fel lehet venni, ez szintén az A-val tudod. Ha egy vékony párkányon vagy egy fal mellett szeretnél oldalazni, abban az esetben is A-t kell nyomnod, méghozzá jó közel a falhoz, a sarkon aztán ki is tudsz kukucskálni. A csáklyáról lengés közben a leugráshoz szintén ezt a gombot használd. Egyébként az A-val tudsz ajtót nyitni, postaládát üríteni, táblákat, köveket olvasni, és abbahagyni minden cselekvést, vagy épp egy üres hordóba belebújni. A B gombbal a fegyvereidet tudod elővenni (pajzs és kard), az analóg kar és a B gomb kombinálásával elég sokféle támadási formát elsajátíthatsz, csak azért nem írom le mind, mivel a végigjátszás elején amúgy is helyet kaptak, mivel hogy a játék elején csak akkor kapod meg a kardodat, ha levizsgázol a mozdulatokból a mestered előtt. Egyébiránt, ha már a kezedben vannak a fegyverek a L-lel tudod befogni az ellenfeleket, illetve az R-rel tudsz védekezni a pajzsoddal. Fegyver nélkül az R-rel le tudsz leguggolni, majd az analóg karokat használva még kúszni is tudsz, így bejuthatsz a legkisebb járatokba is. Alapban az L-lel oldalazni lehet, és a kamerát hozatod Link mögé, ilyenkor tudsz váltani a szabadon mozgatható (megjelenik egy kamera ikon és a free szócska a képernyőn) kamera, és a belső nézet (megjelenik egy szem ikon) között. Mindkét esetben a C-analóg karral tudod irányítani a kamerát. A Starttal léphetsz be a menübe. Az X, Y és Z gombokra a menüből tudsz kirakni tárgyakat, és az így aktivizált tárgyakat szintén ezekkel e gombokkal tudod használni is. Ha épp a hajón vagy, ott is hasonlóan alakul az irányítás. Az analóg karral irányítod a hajót, ha elővetted a vitorlát és befogtad a szelet, elővenni és használni azokat a tárgyakat tudod, amik ki vannak rakva az Y, X, Z gombokra, igaz ilyenkor megáll alattad a bárka. Az R-rel kiugrattathatod a hajót a vízből, és szintén az A-val te magad is beugorhatsz a

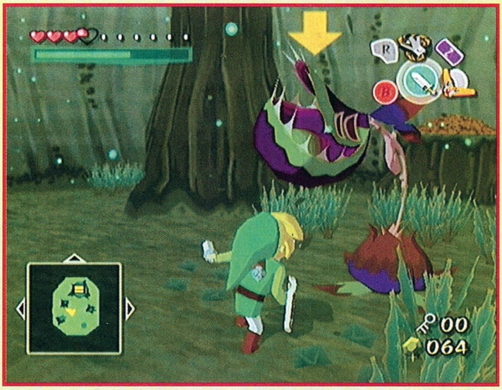


A CSODA A KELETI SZÉLLEL MEGÉRKEZETT!





vízbe. Link egyébként valami okból kifolyólag még a víz felszínén sem szeret huzamosabb ideig maradni, és ha kiürül a jobboldalt lent látható levegőgömbje, egyszerűen megfullad, erre vigyázzunk! Az utolsó előtti két dungeonben segítőtársaink is akadnak, egy Rito lány és egy Korok fiú, őket azon kívül, hogy irányíthatod (majd részletezem), szintén fel is veheted (A), eldobhatod (A), leteheted (B), illetve a Rito lánnyal a fejed felett, hasonlóan a Deku levélhez, egy ideig lebeghetsz is lefelé. Ezen kívül, ha a Rito lányt Medlit irányítod, repülhetsz is vele adott ideig, illetve Makarral fát ültethetsz és repülhetsz, mint egy helikopterrel. Kis barátainkat egyébként az R-rel kérhetjük meg, hogy kövessenek. Ez most így elsőre kicsit bonyolultnak hangzik, és lehet hogy sűrű is, de játék közben minden a helyére fog rázódni. A képernyő sarkaiban láthatod az életerődet és a magadnál tartott pénzmennyiségedet is. Nagyon fontos egyébként még a d-pad, amit a szabadban és a dungeonökben is használhatsz. Odakint a szabad ég alatt, a d-pad jobb irányával nézheted meg, hogy épp milyen napszakban jársz, vagy hogy a hold épp melyik udvarában van. De a mi a legfontosabb funkciója a d-padnak, hogy a fel iránnyal tudod megnézni a térképet is!







TÉRKÉPEK

Millió gondolat kavarog most a fejemben, és azon is elmélázom, hogy vajon Shigeru Miyamoto-nak pattanhatott ki az agyából ez a minden kisgyermek álmaiban ott élő *kincskereséses dolog* a titkos térképekkel? Ha a nyílt vízen, vagy egy szigeten vagy, akkor a világtérképet látod a d-pad **fel** irányának megnyomásával. Ilyenkor a képernyő nagyobbik részét a negyvenkilenc mezőre felosztott világtérképet foglalja el. Ez kezdetben szinte még teljesen sötét színű, és meg kell szerezned a mezők térképeit, hogy kivilágosodjanak. Ehhez azt kell csinálnod, hogy bejárod szép sorban egyesével (rá fog menni egy fél napod) a mezőket és megkeresed mindegyiken az a különleges beszélő halat, aki kiugrál a vízből. Őt kell megetetned úgy, hogy a vízbe szórsz az All Purpose Bait nevű cuccodból. A hal ekkor előugrik a vízből, egy ecsettel kiegészíti a térképedet, és egyéb hasznos tanácsokkal, információkkal is ellát. Ekkor megjelenik a mező (inkább a rajta található sziget) neve, és kérhetsz az A gombbal nagyítást is a mezőről. A térkép mellett láthatod még az épp aktuális szélirányt, a megtalált térképeid és kincseid számát, alattuk pedig az azon a mezőn megtalált kincs ikonját (például szív, rúpia, vagy épp Triforce darab). Azt jó, ha tudod, hogy kincs és kincs között is van különbség. A nyílt vízen ugyanis megszámlálhatatlanul sok (én már jó két hete járom keresztül kasul a vizet, és még mindig találok újakat) kis világító kör található, amik megközelítésekor eltűnnek, és csak a csilingelő bongó hangjuk alapján lehet beazonosítani a helyüket. Ahol a legerősebb a hang, ott kell a csáklyáddal kihalászni őket.

Általában bizonyos mennyiségű rúpiát találsz a ládában, de szögezzük le, hogy ezek a sima kincsek, és még egyszer elmondom, hogy rengeteg van előlük, sőt ha elsüllyesztesz egy-egy kalózhajót, ahol alámerül a habokba, újabbak jelennek meg. Vannak viszont azok a kincsek, amik nem jelennek meg, csak ha már megszerezted a hozzájuk tartozó K-I-N-C-S-E-S-T-É-R-K-É-P-E-T! Ezek a térképek a játék kulcsfontosságú, tehát még egyszer **kulcsfontosságú** tárgyai, és a játék Treasure Chartnak hívja őket, ellentétben a mezők térképeivel, amiket egyszerűen csak Sea Chartnak. Amíg nincsenek meg a Treasure Chartjaid, abszolút esélytelen vagy megtalálni a tenger fenekén lapuló értékesebb kincseket, amik a már előbb említett rúpiák (csak sokkal nagyobb értékben), illetve szívdarabok. A Treasure Chartoknál még speciálisabbak a Triforce Chartok, ennek a nyolc térképnek a megszerzése életfontosságú, mivel a nyolc Triforce darabkát csak ezek segítségével tudod megtalálni.

A játékban vannak még egyéb speckó Chart-ok is, mint például, amit a Beedle Ship Shop (nekem ez a Ship Shop szójáték nagyon bejött :) boltosa küld postán, hogy mely mezőkön találod meg, vagy mint amelyikről leolvashatod, hogy adott holdállásnál melyik mezőn jelenik meg a szellemhajó.

Ez mind szép és jó, de felmerülhet az egyszeri játékosban a kérdés, hogy ezeket a térképtekercseket hogyan lehet használni? Aggodalomra nincs ok, itt jön a válasz. Amikor a térkép képernyőn vagy nyomj Y-t. Így a képernyő kettéoszlik, és a két rész között az R-rel és az L-lel tudsz váltogatni. Balra fent a világtérkép kicsinyített mását látod, ha a bal oldalra vagy váltva, tudsz a mezőkön lépkedni, alatta pedig





megjelenik az adott mező kinagyított képe. A jobb oldalon a térképtekercseidet látod. Kinyitni őket az A-gombbal tudod. Minden térképtekercs rendelkezik egy sorozatszámmal és kinyitásuk után sorrendben rendeződnek. A kékek a sima Treasure Chartok, szintén alattuk látod a nagyított képüket. Szóval jobboldalt is van egy nagyított kép, meg baloldalt is, a kettőt már csak össze kell párosítanod, mint egy kincsvadászaton a térképet a kincses térképpel (mondjuk kincsvadászaton is vagyunk!). A térképen egyébként X-szel van jelölve a kincs (mi mással is lenne), és ha épp az adott mezőn a kincs közelében tartózkodunk, a kis hajónk helyzete is megjelenik rajta, csakúgy, mint a világtérképen. Annyi a csalafintaság a dologban, hogy a kincses térkép nagyítása kétszer akkora, mint a sima térképeké, és bizony néha elég nehézkes lesz kisilabizálni, hogy a szigetdarab, amit a kincses térképen látsz, épp melyik szigethez tartozik (na jó, annyira azért nem vészes). A külön térképpel rendelkező kincsek egyébként nem csak a víz felszínén csillognak, hanem már messziről látszódnak, mert egy erős fénysugarat bocsátanak a víz fölé. Ha már felhoztunk egy kincset, akkor a nagy X pirossal bekarikázódik (a világtérképen is jól láthatóan), és ki is pipálódik. A Triforce térképeket egyébként alapból nem fogod tudni olvasni, olyan ősi nyelven íródtak, ezért azokat majd le kell fordíttatnod. A már említett mega speckó térképeket (mint pl.: a szellemhajóé), egyszerűen az A gomb megnyomásával tudod megnézni teljes képernyőn.

Egész más, ha épp egy dungeonben, templomban vagy. Ott, amíg nem szerezted meg a térképét (mindig egy ládában van, közel a bejárathoz), csak az adott helyiség térképét látod, amin a d-pad jobb irányával zoomolhatsz. Ha már megvan a térkép, akkor azt szintén a d-pad **fel** irányával veheted elő. Az analóg karokkal tudsz válogatni az emeletek között. A felderített részek zölden világítanak, ellentétben a fekete még ismeretlen termekkel, amelyik pedig világos-zölden villog, éppen ott tartózkodsz. A dungeonökben egy másik nagyon fontos tárgy az iránytű, ha ugyanis már megszerezted, megjelennek a térképen, kis batyu formájában még meg nem szerzett cuccok, ki nem nyitott ládák, és a főellenség helyzetét is egy nagy koponyával lőheted be. A főellenségekhez csak speciális boss kulcsokkal tudsz bejutni, hogy megszerezted-e már, azt is itt a térkép képernyőn láthatod. Az összes térképet a d-pad **le** irányával tudod eltenni, sőt a labirintusokban, a d-pad bal irányával, még az állandóan a képernyő **bal** alsó sarkában látható mini térképet is elrakhatod, ha netalán zavarna valami felderítésében.

TÁRGYAK

A tárgyak nagy részét úgy tudod majd csak használni, ha valamelyik tárgyaktivizáló gombra kirakod, ezek a X, az Y, és a Z gombok, talán épp ezért én ezeket az itemeket mindig yxz-s cuccoknak szoktam hívni. A Starttal tudsz belépni abba a menübe, ahol a tárgyaidat találod: ez az invertory-d. Ismerős lesz minden, mégis még a régi motoros zeldásoknak is tartogat néhány meglepetést. A Start menün belül két képernyő van, köztük a blokkokkal tudsz váltogatni. Az Items-nél találod a használati tárgyaidat. Az alsó vízszintes csíkban az üres üvegekről gondolom nem kell különösebb litániát írnom (nem úgy, mint majd a megszerzésükről :), rengeteg mindent tarthatsz bennük, többek közt gyógyító italokat, különféle vizeket, tündéreket, és szentjánosbogarakat. A fölötte lévő sorból emeljük ki külön a fényképezőgépedet! Ezzel a szjúper kis masinával bármit lefotózhatsz, és hármat el is menthetsz közülük a gép memóriájába. Sok mini-küldetésnek is a fényképezőgép a nyitja (kompromittáló, vagy bizonyítékként szolgáló fotók egész garmadáját készítetjük), de van egy **Nintendo Galéria** nevű hely is az egyik szigeten, ahol egy életunt agyagszobrász él. Ha ennek figurának viszünk teljes alakos képeket olyan szereplőkről és FŐLEG ellenfelekről, akik inspirálják, elkészíti a teljesen méretarányos kicsinyített szobrait, amiket több bemutatóteremben ki is állít! Ha végigjárod ezeket a termeket és megszámlálod a kis állványokat, magadtól is rájöhetsz, hogy **több száz** agyagszobrocskának van hely, ami azt jelenti, hogy több száz szereplőről kell fényképet csinálnod, hogy teljesen fullos legyen a galériád!



Ezt szerintem csak legfanatikusabb elvetemült fazonok fogják teljesen kipörgetni (mint én :), mivel ehhez legalább kétszer kell nekikezdeni a játéknak. Első alkalommal ugyanis még nincs meg a géped az első dungeonbe lépésedkor, tehát az ottani főellenséget nem fogod tudni lefotózni. Ha viszont egyszer már végigvitted a játékot, a stáblista utána gép rákérdez, hogy mentsen-e a kártyára egy speciális állást. Ha utána ebből folytatod, már alapból nálad lesz a gép.

A másik nagyon speckó cuccot ugyanebben a sorban találod, a kis zöld antennás GBA-t, a **Tingle Tunert**. Ha ezt megszerezted, az azt jelenti, hogy kiszabadítottad a Tingle-t a börtönből (Elég tüzetesen utánanéztem ennek a dolognak az interneten, és kapaszkodjatok meg: több helyen is azt olvastam, hogy Tingle azért került börtönbe, mert a szigeten nem tolerálják a homoszexualitást! Váó! Lefogadom, ezt kivágod Márti, pedig tényleg sok helyen ezt olvasni, és Tingle is elég meleg módon viselkedik!). **(Buktad, gyöngyöm! Martin ;)** Tingle egyébként hülye módón tündérnek néz, és szeretne velünk jönni, kalandozni a nagyvilágban. Tingle-t a Tingle Tunerrel tudod hívni, de csak akkor, ha rá van kötve egy GBA a Gamecube-







HERO'S BOW: a nyilacska régi jó barátunk, a szem-ikonos kapcsolókon felül számos ellenfél ellen is ez a leghatásosabb fegyver. Később szerezhetünk hozzá tüzes és jeges veszőket is.

LIGHT ARROW: ez a nyílvessző a gonosz velejéig hatol, és a főellenségeken kívül szinte mindenkit egy lövéssel elpusztít

FIRE & ICE ARROW: ezekkel a legendás nyílvesszőkkel megolvaszthatjuk a jeget, vagy megfagyaszthatjuk a tüzet.

HERO'S SWORD: link alapfelszerelése

MASTER SWORD: a legendás kard, amit egykoron az Idő Hőse használt. Kétszer erősebb az alap kardodnál.

RESTORED MASTER SWORD: ilyen a Master Sword, amikor teljes erejében pompázik! Ez Hyrule népének utolsó reménysége!





odra (külön játék nem kell hozzá), és több dologra is jó. Először is, ha elakadnál, főleg a dungeonökben, igen hasznos tanácsokkal lát el, felhívja a figyelmet azokra a dolgokra, amik szerinte a továbbjutásodat elősegítenék. A térképek megrajzolásában is a segítségedre lesz, de akár a pontos időre is rákérdezhetsz nála, ez a három szolgáltatása még teljesen ingyenes, a továbbiakért viszont kemény rúpiákat kell kicsengetned neki. Ami a leglényegesebb dolog, Link számára elérhetetlen helyekre is lerakhatunk vele bombákat, és titkos falakat berobbantva, még titkosabb helyekre juthatunk, ahol szjúper titkos Tingle szobrocskákat szerezhetünk meg a játékban (minden dungeonben egyet). Rendelhetünk tőle ahhoz hasonló léggömböt is, mint amilyenen ő érkezik a GBA-nk képernyőjére.

Miután teljesítetted Tingle mini-küldetését, kapcsolatba léphetsz egy másik kis fickóval is Knuckles-szel (utálom ez a nevet :), és tárgyakat vásárolhatsz nála (sajnos csak halkaját, meg nyílvesszőket). Nem ingyen, de kérhetsz tőle energia, varázserő, vagy egyszerre mindkettő regeneráló varázslatot. Kérhetünk magunk köré egyfajta védőpajzsot, ami előre jelzi nekünk, ha egy ellenfél közeleg felénk, vagy készülnek megtámadni. És végül de nem utolsó sorban, játszhatunk nála egyfajta orosz rulettet is, ez elsülhet jól is, például gyógyítás stb., de bele is halhatunk, ha a kis vakarék pont azt sorsolja ki nekünk!

Egyébként, ha rendelkezel a GBA-val, minden egyes Arany Szobrocska megszerzése után kapsz egy kódszócskát, amit ha helyesen értelmezve összeraksz, egy állandóan visszatermelődő 100 rúpiát rejtő mega-giga-hiper nagy vázát is találhatsz! A felsoroltakon kívül persze még rengeteg egyéb titkos dolgot is felderíthetsz a kis manóval, vagy egyszerűen csak szórakozhatsz vele, például, hogy a tengerbe dobálod, vagy megtámadod a hőn szeretett szobrocskáit.

A többi tárgyról rövid ismertetőt olvashatsz arrébb, az egyik ablakban, viszont néhány érdekességet kiemelnék még: a bumeráng ugyan már egy régi jó bevált fegyverünk, mégis most tovább lett fejlesztve, így egyszerre akár öt célpontot szétcsaphatunk vele. A csáklya az egyetlen teljesen új tárgy használata pofon egyszerű, rudakra feldobva Tarzan módjára lenghetünk át a szakadékok felett. Ha egyébként a lengést megálltjuk az R-rel, fel is mászhatunk a rúdra, vagy esetleg egy ellentétes irányba kezdhetünk újra lengeni vele. Amit viszont mindenképp megemlítek a boxon kívül is, az a menün belüli három további táskánk. Az első a Spoils Bag, ebben az ellenfelekből kivert cuccainkat tárolhatjuk, mint például Chuchu Jelly-t. Az itt lévő tárgyakról összességében elmondható, hogyha megtaláljuk a megfelelő embereket, értékes cuccokra cserélhetjük be ezeket. A leginkább egy malac fejére hasonlító Bait Bagben hordhatjuk magunkkal az állateledeleket. A körteszerű gyümölcsöt a fejünkre téve, az onnan lecsemegéző sirály felett vehetjük át az irányítást! A bogyószerű kajával halakat és disznókat etethetünk (ez utóbbiak néha igen értékes cuccokat tudnak kitúrni a földből). A harmadik táskánk a Delivery Bag, azaz a postástáskánk is igen hasznos, ebben szállíthatjuk a leveleket, és az olyan tárgyainkat, amikkel kereskedni akarunk. Van ugyanis a játékban egy rakás olyan mini-küldetés, amiben különböző emberkék és boltok között szaladgálva felcsaphatunk kereskedőknek, persze a faintosan lebonyolított üzletek végén nem marad el a jutalmunk sem. A levelekért általában postaköltséget is kell fizetni, de mindig vállaljuk be, mert a postafordultával a válaszokkal együtt is értékes cuccok szoktak érkezni. A posta érkezését onnan láthatjuk, hogy a kis piros ládák őrült módjára pattognak, ha van bennük valami. A Delivery Bagben egyéb iránt még más fontos iratokat is tárolhatunk, ilyen például a saját kis szigetünk villájának tulajdonpapírja, illetve a boltostól kapott törzsvásárlói kuponok. Ha már a boltosnál tartunk, megemlíteném, hogy egy-két kivétellel nincs a szigeteken külön boltok, hanem mindig egy hajó szokott a szigetek körül körözni, és nála lehet ezt-azt vásárolgatni. Ezen a képernyőn találod még a láncos kampót is (hookshot). Ez szinte az egyik legutolsó, ha nem a legutolsó tárgy, amit megszerezhetsz a játékban – éppen ezért, én is csak nagyon későn jöttem rá, hogy az ezzel az eszközzel *kezelt* ellenfelek mintha *jobb cuccokat* hagynának maguk után, sőt lopni is lehet vele tőlük! Ami még fontos, hogy a hajón a bombákat elővéve egy ágyút szerelhetünk fel a *Királyra*, ugyanezt téve a csáklyával egy horgászbotszerű vízi darut. A Quest Status képernyőn a Triforce darabokon, a gyöngyökön, a kincses térképeken, és szívdarabjaidon kívül, fel van tüntetve a használt fegyvereid, és még néhány speciális cucc, mint például Pirate's Charm. Ez a nyakban hordható különleges kő (amiről majd a játék közepén derül csak ki, hogy az előző Zelda játékokból ismert Gossip azaz beszélő kövekből készült tovább fejlesztett cucc, na vajon ki tervezte? :), ami egyfajta adóvevőként működik. De ami ezen a képernyőn a legfontosabb, azok a megtanulható dallamok!





WIND WAKER ÉS A DALLAMOK

A Wind Wakert, azaz a **szélcsináló karmesteri pálcát** a hajónktól kapjuk, akit én egyszerűen csak *Királynak* neveztem el (sokáig nem tudtam ugyanis hova tenni, de aztán rájöttem, hogy pont akkora arc, mint az FFVII Red XII-a :). Ha ezt a pálcát elővesszük, Linket egy teljesen új és szokatlan képernyőn találjuk, velünk szemben. Először is a dallam ütemét kell megadnunk, az analóg kar jobbra

BOMB: a jó öreg kanócos bombák! Ellenfelek ellen kitűnő, de használhatjuk falak és nagyobb sziklák berobbantására is. Vigyázat! Ha túl sokáig várunk az eldobásával a kezünkben is felrobban!

BOOMERANG: a bumeráng régebben csak kapcsolók aktiválására és ellenfelek likvidálására volt alkalmas, a WW-ben már kötelek és indák elvágására is kompatibilissá tették, ráadásul nem csak egy, hanem egyszerre akár öt célpont ellen!

BOTTLE: az üres üvegekben számtalan hasznos dolgot tárolhatunk, olyanokat, mint víz, gyógyító elixírek, italok, tündérek, szentjánosbogarak, vagy a nagymama levese (és ez nem vicc :)

DEKU LEAF: levegőben ejtőernyős módjára sikló repülhetünk vele (varázserőt fogyaszt), a földön pedig mint egy gigantikus legyezővel szélllökéseket gerjeszthetünk, amik egyaránt hatásosak a széllel működő gépeknél, illetve egyes ellenfelek ellen.

GRAPPLING HOOK: ezzel a vadiúj csáklyával leküzdhetjük az előttünk tátongó szakadékokat illetve magasságokat. Csak az erre kijelölt rudakon tudod használni, és függőleges irányban fel is tudsz mászni a kötélen!

HERO'S MASK: ez a varázslatos maszk viselésekor megmutatja ellenfeled gyenge pontjait, nem utolsó kis cucc, bár megszerezni sem egyszerű.

HOOKSHOT: a láncos kampót leginkább a csáklyához tudom hasonlítani, fel és áthúzathatjuk vele magukat az elérhetetlen helyekre, illetve kapcsolókat aktiválhatunk, és a vascsizmával kombinálva szobrokat dönthetünk le.

IRON BOOST: ezzel az ultra-mega nehéz csukával a lábunkon a legádázabb szélfúvásokba is belegyalogolhatunk. Sőt, a jégen sem csúszik!

MAGIC ARMOR: ebben a páncélban esélyesként indulsz a legmeredekebb ellenfelek ellen is. Kár, hogy varázserőt használ.

MIRROR SHIELD: ezzel a fémborítású pajzzsal továbbtükrözheted a réseken beszűrődő fényt. Kapcsoló aktiválásra, illetve ellenfelek/szellemek materializálására kiválóan alkalmas.

PICTO BOX: képet készíthetsz a játékban bármiről, hármat közülük el is menthetsz. A deluxe változata már képes színes képeket is készíteni.

POWER BRACELET: ezek a mágikus karkötők képessé teszik Linket, hogy elképesztő nagy és nehéz tárgyakat is könnyedén cipeljen, dobáljon.

SAIL: a vitorlát csak a hajódon lehet használni, értelemszerűen a kedvező szél befogására alkalmas.

SKULL HAMMER: ez a bázikus méretű koponyából készült kalapács nem csak jól néz ki, de igen hasznos is, a legkeményebb kapcsolókat is a földbe verheted, nem beszélve az ellenfelekről, amik közül sok már a gerjesztett rengésektől is összeesik.

TELESCOPE: a távcsövet még a játék elején kapod a kishúgodtól. Hogy mire tudod használni? Amire egy mezei távcsövet is...

WIND WAKER: a varázslatos karmesteri pálcával képes vagy a szél felett uralkodni. Használd okosan és az életed egyszerűbbé válik!

SPOILS BAG: nyolc tárgyat tárolhatsz benne, melyet az ellenfelek dobnak el.

BAIT BAG: nyolc különböző állateledelt tarthatsz benne

DELIVERY BAG: nyolc levelet tárolhatsz benne, amiket majd el kell juttatnod a címzetteknek.

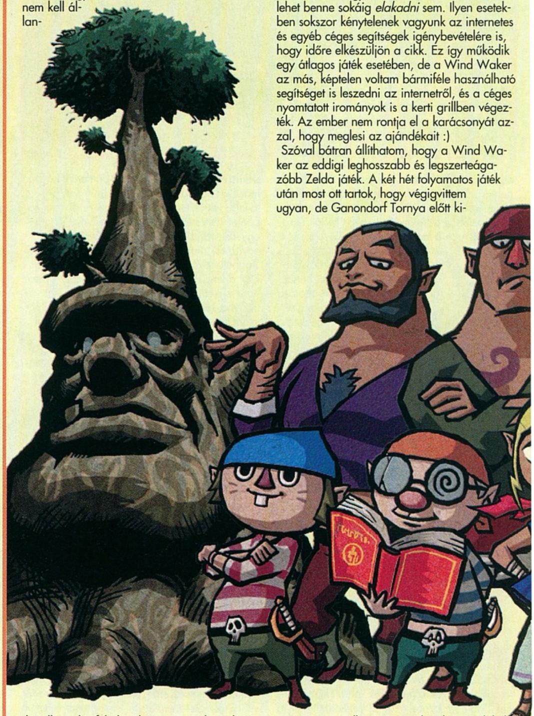
DUNGEON MAP: ha biztos akarsz lenni benne, hogy bejártad egy adott helyszín összes termét, meg kell szerezned a térképeket!

DUNGEON COMPASS: segítségével biztosan megtalálsz majd minden kincset, és elvezet a főellenfelekhez is.

illetve balra húzásával. Ha ugyanis alaphelyzetben van (három kis négyzet jelenik meg Link feje fölött), akkor 3/4-ben játszunk, ha balra húzzuk, akkor 4/4-ben, és ha jobbra, akkor 6/4-ben. A dallom lejátszásakor számít az ütem is! A megtanult dallamokat a C-analóg karral irányítva tudjuk lejátszani. Nézzük a dallamokat, és hogy mire valók!

Wind's Requiem: ez az első dal, amit majd megtanulsz, a szél irányát tudod vele megváltoztatni. Az egyik leghasznosabb a játékban, rengeteg helyen kell majd használnod.

Ballad of Gales: Cyclontól, a másik szélistentől tanulod majd meg, miután legyőzted. Szintén nagyon hasznos, mivel ettől kezdve nem kell állan-



dó jelleggel a fél életedet a vízen töltened, a megjelenő forgószéllel a kijelölt helyekre teleportálhatod magadat a világtérképen!

Command Melody: ezt eljátszva a közeledben álldogáló emberek szobrok irányítását veheted át! Hasznos, de nem volt időm kipróbálni, hogy mindenkinél működik, vagy csak a dungeonökben.

Song of Passing: a régi Zeldákból ismert Nap Dala, amivel az időt gyorsíthatod fel, azaz nappalról éjszakára válthatsz és fordítva, egész jó...

Wind God's Aria és Earth God's Lyric: két szinte teljesen használhatatlan dallam, csak a két utolsó labirintusban kell néha lejátszanod, egy-két ajtó kinyitásához, ráadásul egyedül lejátszva semmi hatásuk sincs.

MILLIÓ GONDOLAT

Millió gondolat kavarog a fejemben, vagy így már indítottam bekezdést? :) Egyébként tényleg millió gondolat kavarog most a fejemben, és ezeketek kellene rendbe szednem, hogy egy világos és átfogó képet alkothassatok a játékról az ismertető alapján, ami nem egy könnyű feladatat. Mint mondottam volt a cikk elején, két hete csak a Wind Wakerrel játszom (napi 10-14 órát is, gondolhatjátok a csajom meg a haverok, hogy örülhetnek neki), és ha az ágyam végére pillantok, akkor ott egy több mint húsz A4-es papírból álló halmot látok, amik egytől egyig tele vannak firkálgatva, rajzolva, nyilazva, karikázva, jegyzetelve. Ez az elmúlt két hét termése.

Kezdjük talán a játék **szavatossággal**. A tesztelői munka sok-sok előnye mellett az egyik legnagyobb hátránya, hogy az embernek nincs ideje úgy elmerülni bizonyos „kedvenc" játékaiban, mint tette azt, mielőtt az újsághoz került volna. Szorít a határidő, meg a főszerkesztő, és gyakran előfordul, hogy adott játék végigjátszásra nincs annyi időnk, mintha mi is mezei játékosok lennénk – amikkel ti hetekig játszotok, azt nekünk akár két nap le kell nyomnunk, nem lehet pöcsörészni, elakadni, félretenni, ha egy kicsit belefáradtunk, és nem lehet benne sokáig *elakadni* sem. Ilyen esetekben sokszor kénytelenek vagyunk az internetes és egyéb céges segítségek igénybevételére is, hogy időre elkészüljön a cikk. Ez így működik egy átlagos játék esetében, de a Wind Waker az más, képtelen voltam bármiféle használható segítséget is leszedni az internetről, és a céges nyomtatott irományok is a kerti grillben végezték. Az ember nem rontja el a karácsonyát azzal, hogy meglesi az ajándékait :)

Szóval bátran állíthatom, hogy a Wind Waker az eddigi leghosszabb és legszerteágazóbb Zelda játék. A két hét folyamatos játék után most ott tartok, hogy végigvittem ugyan, de Ganondorf Tornya előtt kimentettem az állást, és most kezdtem csak bele igazán a játék száz százalékos kipörgetésébe. A game ugyanis kísértetiesen hasonlít a FF7 hármas CD-jére, ahol már teljes szabadságot kaptunk, és nekiláthattunk a mini-küldetések teljesítéseihez. Valahogy így van ez a Wind Waker esetében is; vannak olyan pontok a játékban, amik után nem kötelező a történetvonal folytatása, hanem egyszerűen csak felfedezhetjük a világot annak minden titkával, rejtélyével mellék-questjével, elvarratlan mellékküldetésivel, mini-játékaival. Jelen pillanatban még az összes térkép sincs a birtokomban, nem beszélve a negyed szívdarabok begyűjtéséről, vagy a szintén emberes Nintendo Galéria tökéletesítéséről. Mini-játékokban aztán bővelkedik a program, van egy olyan érzésem, hogy még nem is láttam mindet, de a mennyiség, amihez ez idáig szerencsém volt, teljesen meggyőző volt. Játszottam már hagyományos táblás torpedót, lődöztem ágyúval, bújócskáztam kisgyerekekkel, kirakósoztam a saját villámban, teljesítettem egy mini-dungeot ötven egyre nehezedő szinttel, teljesítettem több utazgatós-kereskedős küldetést. (Találkoztam a Goron árussal is!) Vadásztam polipokra, lőttem célba nyilakkal halakra, eljátszottam többször is a postás szerepét, leveleket szortíroztam, és ami az egyik legnagyobb élmény volt számomra – Windfall Islanden az egyik házban éjjelente aukciókat tartanak, ahol értékes cuc-

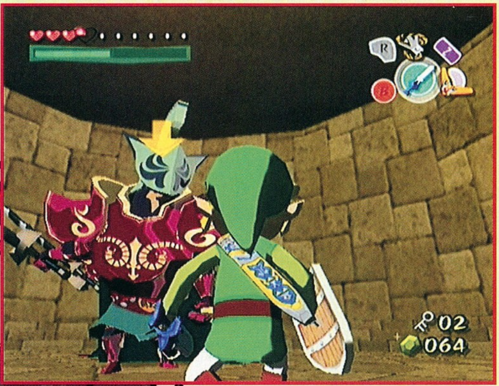
cokra lehet licitálni más városlakók ellenében! Ez nekem annyira bejött, hogy volt, hogy másfél órát csak itt töltöttem el! És akkor még egy szót sem szóltam a négy üres üvegemről, a nyolc tündérről, akik upgrédelték a legjobb cuccaimat, a kalózhajókról, a titkos barlangokról, a tengeralattjárókról, vagy a Moblin építményekről.

A **játszhatóságra** én szintén kiválót adok, mivel a történet lényegi szálában sosem lehet elakadni, mivel egyrészt régi jól bevált Zelda szokás szerint, a kiemelten fontos helyszíneket vagy embereket a szövegben mindig pirossal vannak jelölve, sőt még a világtérképen is külön meg vannak jelölve azok a mezők, ahol valami dolgunk akadhat. Amúgy ki merem jelenteni, hogy a Wind Waker jóval könnyebb, mit a legutóbbi Zelda játék, a Majora's Mask, már ami a dungeonöket illeti! Majora's Maskot egy nagyon nehéz játéknak találtam, főleg ha fullra akarta az ember teljesíteni a labirintusokat, ahol egyszerre kellett a három maszkunkkal, a kőszobrainkkal, és a pálya többszöri fejre állításával variálni, szóval azokhoz a logikai feladatokhoz képest ez a mostani szinte gyerekjáték volt. Csak a játék vége felé a *Szél és a Föld templomban* voltak kisebb megtorpanások, de ez semmi a Majora's-hoz képest.

Ahogy észrevettem a mellékküldetések is megoldhatóak, persze csak kőkemény angoltudás mellett, mivel a térképfestő halak, akiktől az információkat szerezheted, igencsak rébuszokban beszélnek, és elég szűkszavúak is.

Az ellenfelek is átgondoltan erősödnek a játék haladtával, aki a játék elején még csak mini-boss, az a game vége felé egy teljesen sima alapellenféllé redukálódik. Ellenfélből nagyon sokféle van, egy részük ismerős lesz a régebbi Zelda játékokból, viszont van egy rakás vadiúj! Ami idáig egyetlen játékban sem volt benne, hogy amennyiben kiütjük ellenfeleink kezéből a fegyvereiket, azokat fel is vehetjük, legyen szó akár egy buzogányról, egy lándzsáról, vagy akár egy Linknél háromszor nagyobb kardról, amivel még a kisebb oszlopok is szétverhetőek. Az ellenfeleink minden eddiginél intelligensebbek, csoportosan támadnak, ha elejtik a fegyvereiket, puszta kézzel is folytatják a küzdelmet, vagy ha meglátják saját, esetleg más fegyverét odarohannak és felveszik őket. Kedvenceim a nagy lovagok, akiket teljesen ki lehet hámozni a páncélzatukból. Érdemes először a sisakjukat szétcsapni, majd a hátukon a fűzőt szétvágni, hogy lehulljon róluk a vértezet, ilyenkor nem egyszerű fejeket tudnak vágni :

Már a **grafikai** részhez tartozik, a különféle szörnyek animációja, ami a cel shading technikának köszönhetően tökéletesre sikerült, főleg, ami az ellenfeleink arckifejezését illeti. Ez egyébként a további szereplőknél, és a főhősünknél is hasonlóan fenomenális. Link vagy negyvenféle arckifejezésre képes (!), az alap örömön, bánaton, haragon kívül, néha olyan idióta fejeket tud produkálni, hogy az ember önkéntelenül is elröhögi magát. A legjobb, amikor a szellem (Poe) ellenfelek megzavarják, és össze-vissza forognak a szemei. Apropó szemek: Link aprónak egyáltalán nem nevezhető szemgolyói szépen követnek minden a közelében lévő fontosnak ítélt tárgyat, szereplőt, ellenfelet! Egyébiránt senkit ne riasszon el a játéktól a cel shadinges grafika, mivel ha lehet ilyet mondani, még tökéletesebbé vált a Zelda univerzum, mint az eddig poligonos megjelenítéssel! Ez az a technika, ami teljesen hitelesen visszaadja azt a mesevilágot, amiben a történet játszódik, ugyanakkor szinte a tökéletességig ki van dolgozva a látványvilág. Elég, ha csak az óceán változatosságára gondolunk, a gyönyörű kék vagy zöld nyugodt tengertől, a vad viharos nyaktörő hullámig minden megtalálható a játékban, ami egyszer sötétzölden, máskor világosszürke színben pompázik. Magától értetődő, hogy a napszakok is váltakoznak, és ha anno gyönyörűnek találtuk a Hyrule dombjai felett felkelő napot, most képzeljük, hozzá a látóhatár végében sorakozó oszlásnak induló viharfelhők mögül előbukkanó napkorongot, vagy csak a tengereken megtapasztalható vöröses alkonyatot, ahogy lebukik a nap a víz alá, de előtte még vérvörösre fest mindent a látóhatárig. A grafika részletességének sok apró momentumát csak akkor fogod magad is észrevenni, amikor már napok óta játszol a gamével. Ilyen például, amikor kiugratsz a vízből a *Királlyal*, és a levegőben kormányozva látod, amint a kormánylapát valóban mozog. Gyönyörűek a fényeffektek, és itt nem csak az imbolygó valós időben generálódó árnyékokra gondolok, hanem a fáklyák által felmelegített remegő levegő effektusra is. Hasonló látványos felület effektet láthatunk például egy láda előteleportálódásánál is. Nagyon érdekes volt látni a tüzes ellenfeleket, vagy amikor Link kigyullad a cel shading lángoktól. De a legdurvább az volt, amikor egy tüzes nyíllal meggyújtottam a világítótornyot, majd néhány órával ismét Windfall Island felé hajókázva megláttam, hogy a világítótorony még mindig égett, és a fényét kilométerekről lehetett látni! Erről meg az jut eszembe, hogy odakint a nyílt vízen nincs pop-up, azaz ellátunk a végtelenségig. Szabad szemmel jól láthatóak a legközelebbi szigetek, de a távcsővel még a legtávolabbiak és megkukkolhatóak.





És, hogy hozza-e a Wind Waker a szokásos Zelda **hangulatot**? Erre a kérdésre egyértelműen IGEN a válasz. Ismét a végletekig ki van dolgozva az egész világ, az összes szereplője, és túlzás nélkül állíthatom, hogy szinte mindenkivel lesz valami dolgunk, vagy mindenkire kihatással lesznek a ténykedéseink. Jó példa erre a szegény (kinek a legszebb a lánya) és a gazdag (akinek viszont épp a legrondább) öregember, akinek szintén elrabolták a lányaikat, és mindketten másképp próbálják meg elintézni a szabadulásukat. Mire aztán mi magunk kiszabadítjuk a lányukat, a két öreg vagyoni helyzete teljesen megváltozik, és az odáig gazdag szöszi kénytelen az eszkimó árusnak dolgozni, éjjel pedig lopni járni :) Vagy megemlíthetném azt is, hogy az egyik kiszabadított lány szerelmes lesz az őt fogva tartó egyik Moblin szörnyben, és megkér minket, hogy vigyük el neki a szerelmeslevelét, postafordultával jön a válasz: miszerint a Moblinnak is tetszik a lány, igaz ő a csajt úgy képzeli el, mint az ebéd főfogását. Ehhez hasonló jópofa poénoknak, vicceknek, gegeknek lépten-nyomon tanúi leszünk, csak beszéljünk mindenkivel többször is. A párbeszédek egyáltalán nem vontatottak, rövidek, tömörek, mégis tökéletes visszaadják a szituáció hangulatát, a szereplők érzelmeit, a helyzet komolyságát vagy épp komikumát.

A játék egyetlen paramétere, amivel nem vagyok még a mai sem kibékülve az a **hangok és a zenék**. Zenékből nagyon kevés van, igaz azok viszont szjúperek, és teljesen tűzbe hozzák a kalandorokat, de az számomra még mindig elfogadhatatlan, hogy 2003-ban nem beszélnek a szereplők, csak egy-egy odavetett szóval makognak. Az sem tartom jó megoldásnak, hogy a szöveges párbeszédeknél Link válaszait sosem láthatjuk, csakis az arckifejezéséből, és a beszélgetőtársunk reakcióiból, válaszaiból következtethetünk rá. A felsoroltakon kívül egy apró hibát találtam még, hogy amikor a vízből próbálsz visszamászni a hajódra, és nem tökéletes helyről teszed azt, a *Király* hátrafordul és belekezd az épp aktuális mondókájába, ami elég idegesítő mondjuk, ha azért estünk ki a hajóból, mert egy cáparaj lökött fel bennünket. Ez persze semmit nem von le a játék valódi értékből, ami csillagos piros tízes, úgyhogy ha GC tulajdonos vagy kötelező a darab. Nekem viszont már kötelező befejeznem az írást, akkor is, ha sok dolog kimaradt, mivel úgy nézem tizenkétezer karakterrel megint túlléptem a limitet... :)

Csipi M Lee
csipimlee@576.hu



THE LEGEND OF ZELDA: THE WIND WAKER

NINTENDO

MÁS VERZIÓ: JELENLEG NINCS

grafika:	kiváló
játszhatóság:	kiváló
szavatosság:	kiváló
zene / hang:	jó
hangulat:	kiváló

1 Játékos
gba link, 12 blokk

✔ az eddigi legjobb zelda játék
× beszélhetnének a szereplők

10 pont

MARTIN BELESZÓL!

Asszem' én még egy Zelda játékot sem vittem végig. Legtöbbet a régi SNES-es verzióval nyomtam, sőt, nyomom pont most is, csak GBA SP-n (hosszú lesz az út az E3-ra, csak legyűröm). Szégyellem magam, de ez van – kimaradtak. Ez a teszt viszont nagyon felcsigázott! Szinte ittam Csipi szavait, pont ugyanúgy kedvet kaptam a játékra, mint sokan az én Primal írásom után. Ráadásul nagyon tetszik az a limitált zeldás GC gép is, úgyhogy nincs mese, veszek egyet... ;)



BAZINAGY JAPÁN JÁTÉK

Számtalanszor nekem szegezték már a kérdést, hogy mi a legjobb GBA játék, mit érdemes beszerezni, én pedig mindig két címmel válaszoltam lazán: Golden Sun és Golden Sun 2. Az első részt Veres Miki elemezte ki a 2002. áprilisi Konzolban, és csupa felsőfokban írt róla, véleményem szerint is jogosan. Most pedig végre befutott a második epizód is egy többségünk számára emészthetőbb nyelven, angolul, ami japánul már jó ideje elérhető (magyar verzióra meg persze ne is számítsunk). Igazság szerint a két Golden Sun epizód nem egy játék két folytatása, hanem egy játék két fele. Ketten együtt egy történetet mesélnek el, az első részben még csak utalás sincs rá, hogy mi az a címben szereplő Golden Sun, azaz Arany Nap, kevés dologra derül fény, az elrabolt barátainkat sem találjuk meg, és a gonoszoknak is csak egy része kerül pokolra (Saturos és Menardi), a végén kapunk egy szép díszes To Be Continued, azaz Folytatása Következik feliratot, és csókolom. A második részt tehát nem lehet úgy tárgyalni, hogy az első ne kerülne szóba, és bár abszolút mindenkinek ajánlom a Golden Sun 2-őt, mert akkora nagy játék, ugyanakkor mindenkinek javaslom, hogy előtte nyomja le az első részt.

AZ ELŐZŐ RÉSZ TARTALMÁBÓL

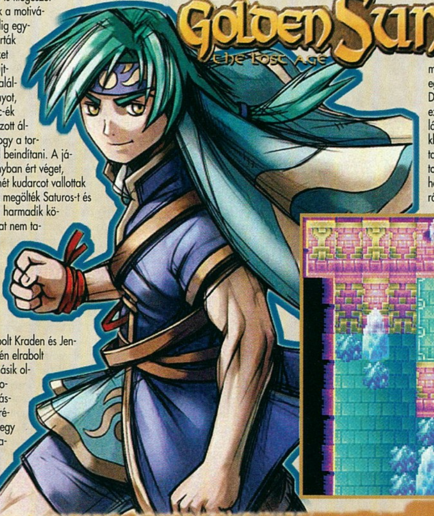
A játék elején ugyan elolvashatjuk az előző rész történéseit egy nagyon hosszú szövegben, rengeteg gyönyörű, rajzolt, scrollozó panorámakép előtt (ezek egyébként a harcok hátterei), de ez inkább csak emlékezetfrissítő azok számára, akik már végeztek a Golden Sunnal, az új játékosoknak a rengeteg név nem sokat mond, elég követhetetlen és száraz. Azért megpróbálom én is összefoglalni röviden. A játékban Weyard világában kalandozhatunk, ez egy lapos, tipikusan fantasy világ, melyben a fejlettség középkori szintű (főleg szúró- és vágófegyverek vannak, az egyetlen lőfegyver egy ágyú, meg még pár summon varázslatban van hasonló érdekesség), a különböző vidékek pedig a történelemkönyvek régi civilizációit (és néhány tipikus fiktív világot is, mint Atlantisz) idézik. Van az anyagban természetesen mágia is, ezt a játékban Alchemy, azaz Alkímia néven emlegetik. Az első rész elején úgy tűnt, hogy ilyen képességekkel csak egy kis falu, Vale lakosai rendelkeznek, akik egy ősi, mágikus szentélyt őriznek, ők a varázserejük miatt a saját és más emberek érdekében jól el is zárták magukat a világtól. Később azonban megtudtuk, hogy máshol is számos olyan város van, ahol sok az Adept, azaz Beavatott – így hívják ugyanis az Alkímia használatára képes weyardiakat –, sőt a városok többsége nem zárta el ennyire magát, ezért szinte mindenhol összefuthatunk különleges képességű kulcsemberekkel.

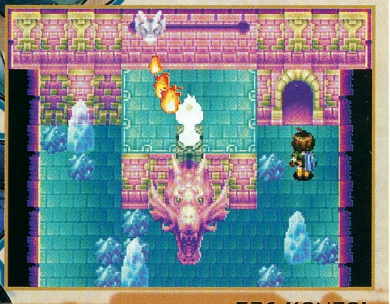
Weyard Korongvilága (copyright by Terry Pratchett) erősen hanyatlik, a széleken a Semmi (copyright by Michael Ende) emészti fel, ám ez nem volt mindig így, valaha régen, egy letűnt korban a világ igazán virágzott, akkoriban az Alkímiát is mindenki tudta használni, ebből is adódott a baj. A sok ember között előfordulhattak olyanok, akik igazán megerősödhettek, már-már isteni hatalomra tehettek szert, és ezt rosszra is használhatták, hogy ez bekövetkezett-e, az nem derül ki, mindenesetre a régi bölcsek, hogy ezt megakadályozzák, lezárták a mágia forrásait, a négy világítótornyot, a rajtuk levő pecséteket nyitó négy követ pedig elrejtették az említett falu mögötti szentélyben. Itt következik a csavar, miután Weyard legtöbb lakosának számára így elérhetetlenné vált a mágia, a világ is – mint említettem – masszív hanyatlásnak indult, a szélei elkezdtek közeledni egymáshoz, tehát csak úgy lehet megmenteni, ha újra felgyújtja valaki a világítótornyokat, ami pedig megint megteremti a lehetőséget arra, hogy valaki visszaéljen a nagy hatalommal, és elpusztítsa Weyardot. Ez az ügyes kis ellentmondás, kettősség végigkíséri a játékot, sokan vannak az egyik oldalon, sokan a másikon, és végül is mindenkinek valahol igaza van, mindenki motivációja elfogadható és érthető. Az első rész legelején megismerkedhettünk a Vale-i karakterekkel: Isaac-kel (az első rész főhősével), Felix-szel (aki pedig a másodiké), Jenna-val (Felix nővérével), Garettel (Isaac barátjával) és Kradennel (a fiatalok öreg tanítómesterével, aki a második részben végig a csapatunkban van NPC-ként, és megvétózza a döntéseinket, ha azok nem felelnek meg a játék lineáris sztorijának, hehe). Ez után két fura alak, Menardi és Saturos próbálta ellopni a szent köveket sikertelenül, tevékenységük nagy földrengést szabadított Vale-re, melyben elveszett néhány polgár is: Felix, Isaac apja és Felix-ék szülei. Három évvel később ismét próbálkoztak Menardiék, ezúttal már Felix is feltűnt a bandájukban, akkor sikerrel is jártak, hőseinket követve bejutottak a szentélybe, és leléptek három kővel, továbbá elrabolták Jenna-t és Kradent, mi pedig Isaac vezetésével a kövek őrzője, egy Tanú Szeme (legalábbis szegényes AD&D műveltségemből úgy rémlik ezt a szörnyet így hívják) megbízásából barátaink és a kövek megmentésére indultunk. Ahogy lenni szokott, keresztül-kasul bejártuk a kontinenst (az egész világra csak a második részben szabadulunk rá), sok apróbb küldetést teljesítettünk, és számos barátra tettünk szert: Ivan és Mia csatlakoztak is hozzánk, Sheba pedig a második epizódban irányítható, de említést érdemel még többek között Hamma Mester, Hammet Mester, az öreg Babi (aki egy nagyváros fura ura), Iodem és Donpa is. Hőseink hosszan üldözték az ember- és kőrablókat (akik még a kékhajú Alex-szel is kiegészültek időnként, akinek a motivációja nem volt mindig egyértelmű), de nem bírták megakadályozni őket abban, hogy felgyújtsák a kontinensen található két világítótornyot, akkor ugyanis Isaac-ék még azon a határozott álláspónton voltak, hogy a tornyokat nem szabad beindítani. A játék a második toronyban ért véget, ahol héroszaink ismét kudarcot vallottak a küldetésben, igaz megölték Saturos-t és Menardit, de sem a harmadik követ, sem a barátaikat nem találták meg. Ez után Babi hajóján tengerre szálltak, hogy egyrészt tovább üldözzék Alex-et és Felix-et (sőt akkor már látszott, hogy az elrabolt Kraden és Jenna, továbbá a szintén elrabolt Sheba is osztja a másik oldal nézetét világítótorony-kérdésben), másrészt, hogy Babi kérésére megtalálják egy Lemuria nevű titokzatos földrészt, ahol a hosszú élet vize található, ugyanis a több mint 150 éves Babi pont kifogyott a saját adagjából. A második részben pedig már a másik csapat (Felix, Jenna és Sheba) irányítását kapjuk meg, pár órával az első rész vége előtt, a játék során még a Lemuria-i Piers is csatlakozik hozzánk, a vége felé pedig az első rész négy szereplőjével az irányítható csapat nyolc főre duzzad.



ALKÍMIA ÉS AZ ADEPT LÉT REJTELMEI

A mágia, mint sok más játékban, történetben, filmben, vallásban és hiedelemben, ebben a világban is négy elemhez kapcsolható: tűz, víz, lég és föld, de ezek a játékban Jupiter, Mars, Merkúr és Vénusz néven is emlegetve vannak. Minden Adept csak valamelyik elemhez tartozó mágiához ért, ez rendszerint a születési helyétől függ, az irányítható karakterek közül Mia és Piers víz alapú például, menet közben ők juthatnak hozzá az olyan képességekhez, mint az esőcsinálás, vízpárologtatás, jéggé fagyasztás stb. Vannak alapban karakterekkel járó varázslatok, vannak olyanok, amiket kőtábláról vagy egy mestertől tanulhatunk meg a történet folyamán, és olyanok is, amik tárgyakba vannak zárva, mondjuk egy karpereccel érhetők el, ezek esetében a tárgyat a megfelelő elemű emberünknek adjuk, és ne felejtsük el felvenni, használatba venni az Equippel. A támadó varázslatokat (ezekből rengeteget tanulunk menet közben) harcban tudjuk elsütni, de vannak olyan varázslatok is, amiket a világtérképen és dungeonökben is elő tudunk hozni, ilyenek például a fent említettek, ezek szükségesek a rejtvények megoldásához. Külön témát jelentenek a Djinnek vagy Djinnik (mindkét néven emlegetve vannak a játékban, talán becézett alak vagy nem tudom), ezek az apró lények olyanok, mint a Pokémonok, képesek harcra, erősítik vagy gyengítik a varázserőnket, nagy számban lelhetőek fel, és érdemes (de nem szükséges) gyűjtögetni őket. Djinneket mindenfelé lehet találni, a dungeonökben és a világtérképen elszórva is, sőt néhányat kaphatunk NPC-ktől is. Ezek nem annyira sokszínűek, mint a Pokémonok, sőt elég rondák is, csak négy különböző kinézetűvel találkozhatunk, mindegyik egy-egy elemhez tartozik, rendezgessük őket úgy, hogy a megfelelő elemű Djinnek kerüljenek az azonos elemű embereinkhez, mert egyéb esetben a rossz Djinn akár ütheti is a karakterünk egy kulcsfontosságú varázslatát. Igaz van arra is lehetőség, hogy Standby módba állítsuk a Djinneket, ilyenkor nem zavarnak be, igaz fokozatosan nincs is hatásuk, csak harcban lehet őket megidézni csatánként egyszer, aztán egy körre kimerülnek, és utána újból manuálisan kell Standby-ra állítanunk őket egyesével, ami kissé macerás. Ezzel el is árultam egy másik hasznos funkciójukat, harcban lehet velük Summon, azaz Idéző varázslatot is bevetni, ahogy egyre több lesz belőlük, több egyidejű megidézésével egyre brutálisabb támadóvarázslatokat tudunk elsütni. Aztán vannak a játékban kombó táblák is, ezeket rendszerint komolyabb, a történet szempontjából nem szükségszerű mellékküldetésekben gyűjthetjük be, nagyobb barlangok mélyén, keményebb főnökök legyőzése után. Az ezekkel járó szörnyeket is úgy tudjuk megidézni, mint a Djinneket, és ugyanúgy működnek, ugyanúgy Djinnt használnak, mondjuk az egyik varázslat három darab Vénusz és két darab Mars Djinnt igényel stb. A játék minden téren gyönyörű, de ezek az idéző varázslatok, főleg a kombinációsak a leglátványosabbak, olyanok szinte, mint a Final Fantasykben, persze nem 3D-sek, de sok esetben igazán fantasztikus particle kavalkádok meg egyebek jelennek meg, továbbá hatalmas grafikák (sárkányok meg mindenféle), határozottan állkiakasztó mind. Vannak egyébként varázslatok komolyabb fegyverekben is, ezek is viszonylag









odaérünk, ezért a legtöbb helyre később vissza kell mennünk, ez növeli a játékidőt. Továbbá az is ügyes pályatervezésről tanúskodik, hogy van rengeteg olyan terem, amit könnyebb megoldani, ha csak tovább akarunk jutni, de lényegesen nehezebb, ha egy ládát vagy Djinnt is el akarunk érni, tehát meg kell izzadni a bónuszokért. Ettől függetlenül készüljünk fel a legkeményebb logikai feladatokra még akkor is, ha csak a játék megnyerése a célunk, és nem a gyűjtögetés, ezernyi trükkös puzzle fog az utunkba akadni, és sokuk igazán feladja a leckét. Nagyon tetszett még a játékban, hogy a rengeteg településen igazán nagy számú (úgy 250-300-ra saccolom) NPC-vel beszélhetünk (és olvashatunk a gondolataikban is), igaz a többségük csak egy mondatot ismételget, ami maximum akkor változik, ha a



látványosak, bár kevésbé teátrálisak és szerencsére kevesebb ideig is tartanak, különben vészesen hosszúak lennének a csaták. A játékban a varázserőnk szintjét a szokásos MP helyett a PP jelzi (úgy, mint Psynergy Point, ez a Psynergy, ha minden igaz a játékban az Alchemy szinonimája), ez természetesen itt is fogy a használat során, ahogy azt a legtöbb RPG-ben megszokhattuk.

HARC, TECHNOLÓGIA, MEG MINDEN

A Golden Sun 2, ahogy az első rész is, technológiai szempontból – és minden egyéb szempontból is – hűen követi a legjobb kései 2D-s, korai 3D-s RPG-ket, mint például a Final Fantasy 6 és Final Fantasy 7 (mínusz 3D), ráadásul, mivel a játék csak GBA-ra készült, csutkára ki is használja a gépben rejlő lehetőségeket. A világtérképen a megszokott bedöntött síkú, Mode 7-es megjelenítés él, de valahogy mégis 3D-sebb a szokásosnál, nem tudtam egész pontosan rájönni, hogy ezt hogyan érték el a programozók, de úgy tippelem, hogy az alap terep fölé került egy második Mode 7 sík is, a hegyek teteje és hasonlók. Emellett természetesen sprite-ok reprezentálják a helyszíneket, többnyire városokat, tornyokat, barlangokat és hegyeket. Ezekből durván összeszámolva 60 darab van a második részben, már ebből is látszik, hogy nem kispályás a játék, de néhány torony és barlang ezen felül megvan 20 emeletes is, emeletenként tucatnyi szobával, teremmel, csarnokkal és folyosóval, és ezek a helyszínek is rendszerint több képernyősek, scrolloznak, sőt mindegyik szörnyekkel van tele, és általában egy-egy közepesnél lényegesen nehezebb, haladóknak való logikai feladványt is tartalmaz. A játék fő motorja a városokban, dungeonökben és egyéb helyeken madárperspektívás és izometrikus (tehát nem perspektivikus) nézetet használ, mint sok más RPG, 45 fokos elforgatás nélkül (tehát nem olyan, mint a Final Fantasy Tactics Advance például). Azonban az, hogy ebből a látószögből nehéz érzékelni a mélységet és távolságot, a pályatervezésnek köszönhetően itt nem okoz problémát, amíg a hasonló engine-nel működő Tomb Raider: The Prophecy esetében például igen. Az ellenfelek sajnos szokás szerint nem jelennek meg sem a világtérképen, sem a főjátékban, a semmiből támadnak minket állandóan pár lépésenként, ez az, ami miatt nagyon nem szívlelem az ilyen stílusú RPG-ket, unalmasnak találom őket, de azért bizonyára sokaknak bejön ez, különben nem készülnének ilyen játékok. Az NPC-k, Djinnek és nagyobb, mogorvább szörnyek, főnökök azért természetesen láthatók a játékban is. A harc is eléggé tipikus, körökre osztott, mint a legtöbb hasonló anyagban, láthatjuk a saját értékeinket, alul pedig egy menüben választhatunk, hogy mit akarunk tenni: részletes státuszt nézhetünk, elmenekülhetünk, cserélhetjük a harcoló embereinket, harcolhatunk az aktuális fegyverünkkel, varázsolhatunk, idézhetünk Djinnt és más kombós lényeket, használhatunk tárgyakat és védekezhetünk is. A harc roppant látványos, a harctéren alul láthatjuk az embereinket, felül az ellenfeleinket, a háttérben pedig egy ízléses panorámaképet, ami a helyre jellemző. Ahogy harcolunk, varázsolunk, idézünk és egyéb dolgokat teszünk, az is többnyire itt jelenik meg (bár az idéző varázslatok gyakran nagyon hosszú, több képernyős bevezetővel indulnak el), közben a kamera korrektül forog a küzdőtér körül. Bár valódi 3D nincs használva itt sem, a játék a harcok során rengeteg trükköt bevet a 3D-sebb hatás érdekében, embereink sok szögből vannak megrajzolva, és mind a sprite-ok, mind a háttér scrolloz és zoomol össze-vissza.

VÉGSZÓ

Nem lehet összehasonlítani a Golden Sun első és második részét, hiszen mint írtam, nem igazán folytatásról van szó, csak egy játék két feléről, ebből következően természetesen a második rész nem kapott új játékmotort, szinte minden ugyanolyan benne, mint elődjében. Pár apróság azért mégis szembeötlik, de ezek is csak lájtos finomhangolások, ilyen például, hogy a folytatásban lényegesen kevesebb az üres locsogás, ezt nem szerettem az első részben, hogy hőseink minden tíz perc után leálltak fél órát trécselni teljesen lényegtelen dolgokról, ráadásul minden karakter minden mondat előtt irtózatosan hosszú és elnyomhatatlan drámai hatásszünetet tartott. A beszélgetések most ritkábbak, jobban a lényegre fókuszálnak, és egy hajszálnyit talán a hatásszünetek is rövidültek, bár azért még mindig zavaróak. Kiemelném még új érdekességként (természetesen ezek szükségszerű programozói adalékok voltak) a kötélen járás varázslatot, ami nagyon látványos, az egész képernyő a kötéllel együtt rezeg, továbbá (sok más játékhoz hasonlóan) ebben a részben már nem csak gyalogszerrel barangolhatunk a világtérképen, hanem egy idő után hajóval, még később pedig már repülő hajóval is. Ugyanígy remek ötletnek tartom, hogy szinte minden dungeonben vannak olyan tárgyak és Djinnek, amiket akkor még nem tudunk elérni a megfelelő varázslatok híján, amikor a történet szerint környéken jelentős dolgot viszünk véghez, de ez a kevés szöveg is remekül meg van írva, és hibátlanul lett angolra fordítva, így szinte minden egyes ember egy-egy külön személyiség.



A Golden Sun 2 tehát minden tekintetben kiváló, míves munka, és a cikkben elejtett számadatokból az is kiderül, hogy roppant méretes és időigényes, amolyan Final Fantasy kaliberű, még az első résznél is sokkal nagyobb. Ezt a részt én 50 óra alatt tudtam csak befejezni, amíg az előzőt 40 alatt, az egész történet, a két gyakorlatilag fél játék tehát kábé 80-100 tiszta játékórát jelent. Arról nem is beszélve, hogy még így sem szedtem össze az összes tárgyat és Djinnt, és nem sikerült bejárnom néhány helyet sem, ugyanis ezekre csak akkor van lehetőség, ha valaki link kábellel vagy passwordös módszerrel áthozza az első játékból a karaktereit, amikkel ott is összeszedett mindent. Az anyag teljes kinullázása tehát még több időt vehet igénybe, sőt ott van még a négy játékosos harc is, ami még tovább növeli a kártya időtállóságát. A felsoroltaknál azt hiszem több érv már nem is kell a Golden Sunok mellett, mindenkinek szívből ajánlom ezt a játékpárost, szerintem még a bigott akciójátékosoknak is be fog jönni (erre itt vagyok élő példának), maximum a sok véletlenszerű harc, a hatásszünetek és a játék hossza (több elem vagy GBA SP aksitöltés kell a végigvitelhez) miatt fognak egyesek füstölögni.

Credo



MARTIN BELESZÓL!

Mint említettem a Wind Waker cikk végén, most éppen a GBA-s Zeldát nyomom, de gondolom mondanom sem kell, hogy a következő játékom a Golden Sun 2 lesz. Csodálatos és hatalmas ez a stuff, azt hiszem kötelező és kihagyhatatlan darab! Aztán majd beszerzem a Final Fantasy Tactics GBA-s verzióját is, amivel végre teljes lesz a boldogság (és a gyűjtemény is)... ;)

GOLDEN SUN 2: THE LOST AGE

NINTENDO

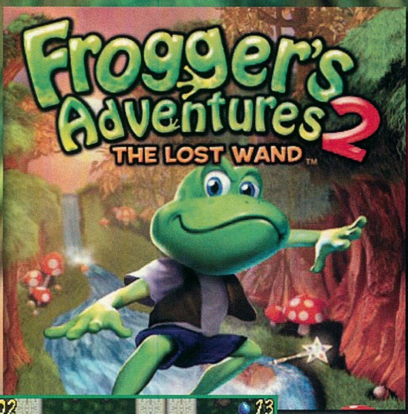
MÁS VERZIÓ: JELENLEG NINCS

grafika:	kiváló
játszhatóság:	kiváló
szavatosság:	kiváló
zene / hang:	kiváló
hangulat:	kiváló

1–4 Játékos
link kábel, mentés kártyára

✔ a legjobb gba játék jelenleg
× pár jelentéktelen apróság, lásd a cikket

10 pont





A z első Frogger progi még a szimpla Frogger cím alatt jelent meg 1981-ben, ez volt a Konami (korábban Leijac) első nagyobb sikerű, önálló (nem másról másolt) játéka a szintén 1981-ben megjelent Scramble mellett. Az eltelt 22 év során aztán annyi Frogger stuff jelent meg annyi gépre, hogy talán még a cég vezetői sem tudnák mindet összeszámolni, és akkor még a koppintott direktklónokról nem is tettünk említést. Időről időre megjelenik szinte minden gépre néhány új Frogger anyag, többnyire a klasszikus játékmenettel, de természetesen 3D alapú gépeken már teljesen 3D-ben. A cég nem kímélte a GBA-t sem, ezen a gépen a közelmúltig két anyag volt elérhető a Frogger cím alatt, a Frogger's Adventures: Temple of the Frog és a Frogger Advance: The Great Quest, továbbá ne feledkezzünk meg a Zapperről sem, ami egy másik cég Frogger lenyúlása volt, mindenben olyan, mint a Frogger, csak béka helyett szöcskével kell benne ugrabugrálni. Katonásan bevallom, én soha nem voltam különösebben a téma rabja, ha félévente kezembe akad az eredeti játék vagy valamelyik újabb inkarnációja, akkor rendszerint lenyomok rajta 2-3 pályát, és ennyiben ki is merülnek a Frogger szükségleteim hosszú időre. Bár a játékok alapját jónak tartom, valahogy mégsem érzem őket eléggé időtállónak, és ezen még a rendszerint felejthető kivitelezés még ront.

A pár hónapja megjelent GBA-s Frogger's Adventures 2: The Lost Wand sem nyújt igazán többet, mint elődje, itt is kapunk egy unalmas és gagyi háttértörténetet körítésnek, melyben egy apró mágus, Hocus, aki a Final Fantasy 9-es Vivire emlékeztet, ráveszi Froggert, a csili és nagyon debil békát, hogy szedje össze a varázspálcájának darabjait. Ez után hamarosan indul is a játék, mint a modernebb verziók többségében, itt sem csak egy képernyőn kell simán átugrálnunk, hanem a felül-oldalnézetes, minden irányba scrollozó pályákon bármerre mehetünk, és számos extrát is begyűjthetünk. A kérdőjeleknél instrukciókat kapunk, a békafejek egy életet érnek, a vízcseppekből húszat kell összeszednünk egy extra életért, a mágikus kártyákból pedig meghatározott számút a bónuszpálya eléréséért stb. Van lehetőségünk dupla ugrásra (A), helyben forgásra (L és R) és a nyelvünk kilövésére (B) is, ez utóbbival platformokat és tárgyakat húzhatunk magunkhoz. Számos különféle akadályt kell leküzdenünk a láthatatlan négyzetrácson négyzetről-négyzetre ugrálva, vannak veszélyes mozgó és álló tárgyak és ellenfelek, vannak különféle csapdák (eltűnő padló, szurkáló karó, szakadék stb.), és van természetesen víz is időnként, amin a mozgó tárgyak segítségével kelhetünk át. További érdekességek, amikkel eddig találkoztam: a checkpoint, ahol elhalálozásunk esetén újra megjelenünk, és az ugrató, amivel kétnégyzetnyi távolságba is el tudunk ugrani. A játékban tehát megállás nélkül megy az ugrálás, amíg az ember fel nem adja, a kitartó játékosok pedig a 6 világ 17 pályáján ugrálhatnak végig, sőt a sztori mód mellett időre is játszhatnak, no és természetesen vannak multiplayer minijátékok is, ezeket egy kártyával is igénybe lehet venni.

A FA2 tehát – mint az a fentiekből is kiderül – engem nem varázsolt el nagyon, nem rossz az alap, vannak benne új ötletek, a kivitelezése is közepes minőségű, én mindenesetre ezt is nagyon meguntam negyedóra alatt, persze az igazán hárdkór Frogger rajongókat nem akarom elijeszteni, nekik biztosan be fog jönni ez is.

Credo

NEHÉZ ZÖLDNEK LENNI



FROGGER'S ADVENTURES 2
THE LOST WAND

KONAMI	
MÁS VERZIÓ: JELENLEG NINCS	
grafika:	közepes
játszhatóság:	közepes
szavatosság:	elmegy
zene / hang:	közepes
hangulat:	elmegy

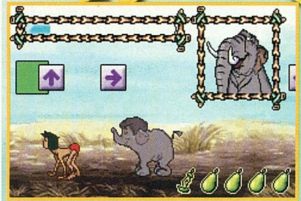
1–2 Játékos
egy kártyával is, link kábel, mentés kártyára

✔ egy régi klasszikus a rajongók számára
✕ rém unalmas

4 pont

MAUGLI CSAK NEM AKAR FELNŐNI



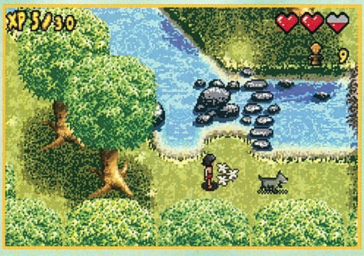


R udyard Kipling A Dzsungel Könyve című meseregényét valószínűleg a világ összes gyermeke olvasta, hiszen alapmű, és ma már ingyenes, public domain státusban van. Ez utóbbinak köszönhetően számos cég készített már a témából rajzfilmet és filmet (hiszen megspórolhatták a szokásos pármillió dolláros jogdíjat), a legismertebb és legnépszerűbb a Disney féle 1967-es rajzfilm, amit többször is kiadtak újra, felújítva. A rajzfilmből pedig egy igazán remek mászkálós játék jelent meg 1994-ben szinte minden akkor aktuális gépre a GB-től a PC-n és Amigán át a SNES-ig. A Disney most döntött úgy, hogy ideje felmelegíteni a 36 éves káposztát, el is készítették a rajzfilm folytatását, ami az időzítésből ítélve (idén februárban kezdték vetíteni Amerikában, nálunk is már fut egy ideje) amolyan közepesre sikerült, hiszen nem VHS-en és DVD-n debütált, mint a teljesen halálraítélt produkciók, de nem is a karácsonyi szezonban, mint a cég legígéretesebb művei. Az új rajzfilmből pedig új játékot is kell készíteni, legalábbis a Disney már régóta így gondolkodik, tehát a most GBA-ra megjelent Disney's The Jungle Book 2 nem az előző, oldalnézetes platformer folytatása, hanem az új rajzfilm új játékadaptációja.

Sajnos ez az anyag nem igazán ér fel a korábbi mászkálós játékhoz, ebben főleg egy elég rondán megrajzolt oldal-felülnézetes dzsungelben kell bolyonganunk, és mindenfélét gyűjtögetnünk: gyümölcsöket (van banán, ananász és kókuszdió is), szobrokat, elefántokat, bambusz-rudakat, fadarabokat, növényeket és egyebeket. Ezek egy részének gyűjtése nem kötelező, mindig az az állat mondja meg, hogy mit kell feltétlenül összeszednünk vagy mi a feladatunk, aki a továbbvezető utunkat eltorlaszolja, ez rendszerint a feketepárduc (ha jól emlékszem a könyvre, Bagirának hívják). A játékmenet és nehézség nagyjából óvodásoknak van belőve, kóválygunk órákat, és néhány szintén továbbhaladás útjában álló állatnál kapunk minijátékokat is. Ezek a szokásosak, van, hogy az A-t és B-t kell felváltva nyomkodnunk őrült módjára (ez a legnehezebb az egész játékban, igazán kemény), van, hogy egyszerűsített táncos játékot kell játszanunk, és van, hogy Balu medvén tutajozva az akadályoknál vagy le kell húznunk a fejünket, vagy fel kell ugranunk. A főmenüben választhatunk egy alternatív játékmódot is, ez a Puzzle, ebben az unalmas bolyongás helyett egy logikai játékot kell játszanunk, melyben 16 pályánként szintén előjönnek a minijátékok. Nekem egyedül ez a logikai játék (ami nagyrészt a C64-es és Amigás Neuronics-ra hasonlít, de nem két alakzatot kell cserélnünk, hanem négyet rotálnunk) tetszett az egész anyagban, ezzel viszont az a baj, hogy nagyon lassan kezd keményedni, a 16. pályáig csak 8 darabos, két variációval, és csak a 64. pálya után kezdi valamennyire megmozgatni az ember agytekervényeit.

A játék kihívása tehát szerintem abszolút nulla, ezért csak a legkisebbeknek ajánlom, valószínűleg nekik is lett tervezve, azért ilyen könnyű, hogy legyen sikerélményük.

Credo



THE JUNGLE BOOK 2

UBI SOFT ENTERTAINMENT	
MÁS VERZIÓ: JELENLEG NINCS	
grafika:	elmegy
játszhatóság:	siralmas
szavatosság:	elmegy
zene / hang:	közepes
hangulat:	közepes

1 Játékos
kódszavas mentés

✔ a logikai játék jó lenne jobb pályákkal
✕ nulla kihívás, igaz a kicsiknek ez sikerélményt jelent

2 pont





Régen nem voltam oda túlságosan a logikai játékokért, főleg amikor a C64 az utolsókat rúgta, és naponta több ilyen anyag jelent meg a gépre, de az évek során aztán fordult a kocka, manapság jó, ha néhány havonta megjelenik egy-egy ilyen produktum, ugyanakkor én egyre jobban kedvelem és becsülöm az ilyesmit. Sajnos ez a játékstílus is nagyon eltűnőben van, mivel az ilyen jellegű játékok többsége kevésbé tartalmas (kevesebb pálya, ötlet, zene, grafika és programozói trükk van bennük), és csak 2D-ben valósítható meg, ebből következően a stílus már nem életképes a mai 3D-s platformokon: a komolyabb konzolokon és a PC-ken. A logikai játékok nagyrészt visszaszorultak a maradék 2D alapú gépekre, palmtopokra, mobilokra és a web-re (Flash játékok formájában), de még ennél is nagyobb baj az, hogy a nagyritkán megjelenő ilyen jellegű anyagok sem túl eredetiek. A többségük ugyanarra a sémára épül, ha valaki ki is talál valami újat, akkor azt mindenki leklónozza, jó példa erre a legújabb trend, ami a shockwave.com-on megjelent Diamond Mine nevű játékból nőtte ki magát, mára már ezt klónozza mindenki orrvérzésig, még maga a nagy John Romero is.

Nem nevezhető a most GBA-ra megjelent Super Puzzle Fighter II Turbo (de szeretem a Capcomot ezért a sok toldalékszóért) sem újnak vagy eredetinek, ez a játék még 1996-ban debütált a játéktermekben, később pedig készült belőle Saturn, PS, PC és DC port is. Ez a játék alapvetően a potyogós Tetris családba tartozik, ahova manapság a logikai játékok döntő többsége, nyilván azért népszerű ez az alapötlet, mert ezekben gyorsan jönnek az újabb elemek, így végig stressz alatt tartja a gép a játékost, és folyamatosan gyors gondolkodásra készteti, ugyanakkor szükség van arra is, hogy az ember átlásson mindent időben is, előre tervezzen, különféle stratégiákat alkalmazzon. A Tetris családon belül pedig a Dr. Mario, Dr. Robotnik's Mean Bean Machine, Puyo Puyo, Columns stb. iskolát képviseli, tehát a lepotyogó dolgok alakja helyett az építőelemek színe számít, ezeket kell csoportosítanunk szín szerint. Azt nem tudom, hogy a felsoroltak közül konkrétan melyik játék indította el ezt a trendet, de egyes cikkek szerint a fejlesztők ezeket nem egymásról klónozták, hanem a nálunk is elterjedt Tetris alapú kínai zsebjátékok ilyen jellegű plusz játékmódjairól.





Azért a Capcom fejlesztőinek a lekoppintott alaphoz sikerült rengeteg plusz ötletet is hozzáadniuk, pont olyanokat, amikkel a játék monotonitása csökken, ugyanakkor a stratégiai kihívás sokszorosára nő, továbbá itt mindig ellenfél ellen megy a harc, ami extra nyomást jelent, és lehetőséget arra, hogy egymás orra alá borsot törjünk.

Röviden összefoglalom a szabályokat, bár ezeket a Tutorial menüben Ryu is elmagyarázza nekünk. Van egy 12x6-os mezőnk, ebbe potyognak a színes kövek, mindig kettő összekapcsolva, ezeket forgathatjuk, és gyorsabban le is ejthetjük, akárcsak a Tetris-ben. Négy különböző színű kővel találkozhatunk, és természetesen itt is az a cél, hogy az azonos színűeket összekapcsoljuk (él mentén kell érintkezniük), de akármennyi is kapcsolódik össze, attól még nem tűnnek el. Az eltűntetést a kör alakú, villogó, úgynevezett Crash Gem-ek végzik, ezek is ugyanúgy esnek le, mint a többi, egy-egy kőpáros egyik feleként, és szintén négy színben találkozhatunk velük, ha egy ilyet csatlakoztatunk azonos színű kövekhez (elég egy is, lehet szintén Crash Gem is), akkor azok eltűnnek a Crash Gem-mel együtt. Van továbbá egy tipikus gyémánt alakú, mindent ütő kövünk is, és tovább bonyolítja a dolgot az, hogy ha az ellenfél találatot visz be nekünk, akkor megjelennek nálunk olyan kövek is, amikben egy szám látható, ezek az úgynevezett Counter Gem-ek. Ez a szám mindig eggyel csökken, ha újabb kőpárost ejtünk le, és csak a visszaszámlálás után válnak ezek valódi kövekké, addig sajnos nem nagyon lehet velük semmit sem kezdeni. Az azonos színű kövekből építkezhetünk is, ha négyet egymás mellé rakunk 2x2-es négyzet alakban, akkor azok egy nagyobb kővé, Power Gemmé alakulnak át, ami lényegesen többet ér mind pontban, mind ellenfélnek bevitt találatban, amikor eltűnik. Természetesen az ilyen alakzatokat tovább is építhetjük, a 2x3-as, 3x2-es, 3x3-as stb. Power Gem-ek egyre nagyobb értéket képviselnek. Építhetünk továbbá láncreakcióban lebomló építményeket is, tehát mondjuk, van egy nagyobb blokk kék kövünk alul, ezeken szintén egy nagyobb blokk sárga kövünk, és a sárgákra ráejtünk egy kék Crash Gemet, majd egy sárgát. Ekkor a sárga eltűnteti az egész sárga blokkunkat, a kék pedig lejjebb esik immár magától, és lebontja a kék blokkot, ez így egy kettős kombó, ami ha tartalmaz pár Power Gemet, brutálisan nagy bevitt ütést (az ellenfél számára pedig sok nehezen feldolgozható Counter Gemet) jelent. Ezek az egyszerű szabályok igazán nagy számú kombinációra adnak lehetőséget, ami már komoly stratégiai érzéket igényel, természetesen akkor nyerünk, ha az ellenfélnek betelik a táblája, és nem tud több követ lerakni.

A remek és pörgős ötlet felett egyébként a Super Puzzle Fighter II Turbo az egyik legigényesebben, legötletesebben és legtartalmasabban kivitelezett logikai játék is egyben. Miközben a valódi csata kétoldalt, a 12x6-os zónákban zajlik, plusz szórakoztató dolog, hogy két választott, super deformed (tehát nagy fejű, gyerekes ábrázolású) karakter rengeteg animációs fázis felhasználásával helyezkedik, verekszik, vagy legalábbis mozgásával és mimikájával kommentálja a helyzetet középen, például ha rosszul állunk, akkor a figuránk parázik, az ellenfélé meg röhög. A karakterek, ahogy az a címből is sejthető, népszerű verekedős Capcom játékokból lettek kölcsönözve, tehát mindenki által jól ismertek, mindenki megtalálja köztük a kedvencét. Egy részük a Street Fighter játékokból jött át vendégszereplőnek, más részük a Darkstalkers-ből, az alap palettáról Ryu-t, Kent, Chun Lit, Sakura-t, Morrigant, Felicia-t, Hsien Ho-t és Donovant választhatjuk, de természetesen van lehetőség továbbiak elnyerésére is.

A karakterek szerepe egyébként több mint pusztán hangulatteremtés, ha a gép ellen játszunk, mindegyik kicsit más szintű mesterséges intelligenciával rendelkezik, továbbá mindegyikük más alakzatban szórja az ellenfél területére a Counter Gemeket a bevitt találatok alkalmával.

Kezdetben négy játékmódot érhetünk el, de továbbiakat is el lehet nyerni. Az Arcade Mode természetesen a hagyományos játék, a választott karakterünk ellen véletlenszerűen kisorsolt, egyre erősebb ellenfelek jönnek, mint a Street Fighterben. A Street Puzzle alatt is játék található, itt egy meccset kell lenyomnunk brutálisan erős ellenfelek ellen (nekem még egy sem sikerült, úgy szórják át a Counter Gemeket, mint egy verekedős játékban az ütéseket), mind a nyolc karakternél játszhatunk hat különféle extra dologért, ezek a szokásosak: extra ruhák, karakterek, új játékmódok, zenék, színek stb. A Link Battle választása esetén link kábelen keresztül játszhatunk egy haver ellen, végül van még a roppant érdekes Versus Mode, ez szintén két játékosos mód, de ebben két ember egy gépen játszhat, ez gyakorlatban lehet, hogy kissé kényelmetlen, de ettől függetlenül szerintem nagy ötlet. Itt mindkét játékos három gombbal játszhat, az egyik a balra és jobbra gombokkal mozgathatja a köveit, a másik az A-val és B-vel, az R és L pedig az egyik és másik játékos forgató (egy irányba lehet csak, rövid nyomással) és leejtő (hosszabb nyomás) gombja egyben.



Tehát ahogy azt feljebb is írtam, a Super Puzzle Fighter II Turbo jelenleg szerintem a létező egyik legjobb logikai játék, minden téren nagyon el van találva, a super deformed karakterek miatt pedig a körítése sem olyan lepusztult és unalmas, mint az ilyen anyagot többségéé, ajánlom tehát mindenkinek, aki az ilyen jellegű stuffokat kedveli.

Credo

MARTIN BELESZÓL!

1 – Imádom a „potyogós" logikai játékokat, mert örökéletűek.
2 – Imádom a GBA SP-t, mert hordozható és jó.
3 – Imádom, hogy hordozhatok egy jó logikai játékot! ;)

SUPER PUZZLE FIHTER II

CAPCOM

MÁS VERZIÓ: PS, DC

grafika:	kiváló
játszhatóság:	kiváló
szavatosság:	jó
zene / hang:	kiváló
hangulat:	kiváló

1-2 Játékos
link kábel, mentés kártyára

✔ remek agymozgató, és egyben látványos, ízléses
✕ túl hamar keményít be

9 pont



Castleween

A Tim Burton menet

Imádom Tim Burton filmjeit, főleg azokat, amik az egyedi, csak rá jellemző, gótikus beütésű világainak egyikében játszódnak, ilyen volt például a *Beetlejuice*, a *Batman*, a *Batman Visszatér*, az *Ollókezű Edward*, a *Karácsonyi Lidércnyomás* és *Az Álmosvölgy Legendája*. Ha egy játék ilyen látványvilágot alkalmaz, az nálam már szinte biztos befutó, erre is vannak példák, szerencsére ezek más téren is nagyon kiemelkedők voltak: MediEvil, MediEvil 2 és American McGee's Alice. A most GBA-ra megjelent Castleween (ez talán a Castlevania és Halloween szavak párosításából jött ki) is ilyen, ennek a korábban megjelent PS2 verzióját Dzson tesztelte a februári Konzolban, a GC változat pedig még tudtommal jelen sorok írásakor nem jött ki, de ebben a hónapban várható.



A játék Halloween napján játszódik, amikor ugye az édesszájú, duci amerikai kölykök maskarába bújnak, és felkerekednek, hogy édességet lejmoljanak a felnőttektől, és ez által még tovább hízzanak. Így tett a játék két hőse, Greg, az ördögnek beöltözött srác és Alicia, a boszinak öltözött lányka is. A csapatuk átkelt az erdőn, hogy a temető melletti ijesztő házban is szerencsét próbáljon, hiszen a városi legenda úgy tartja, ott ezer és ezer csoki és cukorka üti a markát minden gyermeknek. Hőseink kissé lemaradtak a többiektől, szerencséjükre, de azt még látják, hogy a gonosz tökfejű Mumus (Bogeyman) kővé változtatja a társaikat, elrabolja a lelküket, és a temető felé veszi az irányt.

Természetesen a két gyermekember rögtön a Mumus után indul, hogy visszaszerezze az ellopott lelkeket és visszaváltoztassa a kővé vált srácokat, és mi pedig meg is kapjuk az irányítást annak rendje és módja szerint. A játék, amibe csöppenünk egy teljesen átlagos, puritán, oldskool, oldalnézetes mászkálós anyag. Annyiban hasonlít egy kicsit a The Lost Vikings-re, hogy a pályákon számos meghatározott helyen válthatunk karaktert, de logikai feladványokkal nem találkozhatunk, csak ellenfelekkel, akadályokkal (szúrós bokor, víz, mocsár, szakadék, eldőlő oszlop stb.), kapcsolókkal, liftekkel, ugratókkal és még néhány ilyen nagyon alapvető dologgal. A kétkarakteres játékmenet igazán kevés helyen kap szerepet, Greg tud duplán ugrani, Alicia nem, így vannak magaslatok, amiket csak Greggel érhetünk el, továbbá Alicia tud ejtőernyőzni a boszorkánykalapjával, Greg pedig már kisebb magaslatról leesve is halálra zúzza magát, tehát ha ejtőernyőznünk kell, akkor Alicia-val menjünk tovább. Ezek mellett természetesen az alap mozdulatokkal és felvehető tárgyakkal találkozhatunk még, mindkét karakter tud harcolni, és kellő csillagpor összeszedése után egy speciális támadást is be tud vetni stb.

A GBA verzióról tehát többnyire ugyanazt lehet elmondani, mint a PS2-esről, csak ez természetesen 2D-s megvalósítású, a legnagyobb erőssége is ez, a nagyon aprólékosan megrajzolt és árnyékolt pixelgrafikája, ugyanakkor e téren sem érdemli meg a kiváló minősítést, mert a túl kevés grafikai elem túl sokat ismétlődik, továbbá az általunk irányítható karakterek sem valami nagy számok, nem igazán szimpatikusak, legalábbis nekem nem. A játék főcímzenéje jó, de játék közben nagyon rövid, alap háttérzene szól, ez is unalmas. A Castleween tehát alapvetően nem rossz semmilyen téren, de az átlagos szintet sajnos nem nagyon üti meg, eléggé monoton, fantáziátlan, szabványos platformer.

Credo



CASTLEWEEN

WANADOO

MÁS VERZIÓ: PS2, GC

grafika:	jó
játszhatóság:	közepes
szavatosság:	közepes
zene / hang:	közepes
hangulat:	közepes

1 Játékos
kódszavas mentés

✔ korrekt téma hangulatos pixelgrafikával megvalósítva
× túlságosan egyszerű, monoton pályák

6 pont



Háború a terrorizmus ellen

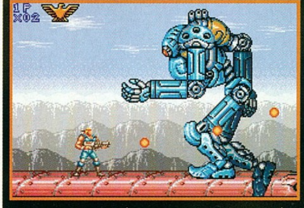
Contra Advance – The Alien Wars EX

Részletek a 9 éves általános iskolai tanuló, Soltész István titkos naplójából:



Hello, itt Brother, a Big Brother. Hehe, vicceltem, Pityesznek hívnak (a felnőttek meg Pistikének), és ez az első naplóm, azért írom egy üres füzetbe, mert a gépemet a Gyurinál hagytam. Egész tavaszi szünetben reggeltől estig nyomulunk nála hálókártyán keresztül egymás ellen a Quake III-ban, és próbáljuk kigyúrni magunkat benne, mert idén már szeretnénk indulni valami nagyobb kvékes versenyen is. Persze sok esélyünk nem lesz még a győzelemre, mert a nagy profik állandóan egész nap játszanak, nem járnak suliba, és három gigahertzes procijuk meg ipari egerük van, de ha sokat gyakorolunk, egyszer mi is eljuthatunk arra a szintre.

A Gyurinak már le kellett feküdnie, ezért nem játszunk már, én még lefekvés előtt ki-



pörgetem a Contra Advance-t, ezt a GBA játékot kaptam Húsvétra a GeForce4 mellé, ami persze Titanium, nem holmi gagyi MX. Ez jó katonás, kommandós játék, persze nem olyan, mint a PC-sek, nem 3D-s, de azért ilyenekkel is el lehet szórakozni néha. Engem egyébként két dolog érdekel komolyabban, a csokoládé, abból sokat meg bírok enni, most is kaptam sok csoki nyulat, meg a katonás dolgok, ha felnövök, elmegyek Amerikába, és amerikai katonatiszt leszek, mert ott a legjobb a hadsereg. Néztem az afganisztáni meg az iraki háborúkat is a CNN-en, sok utcai harcot nem mutattak sajnos, de azért a tankok mentek meg lövöldöztek rendesen. Jó, hogy mi is az amerikaiak oldalán vagyunk a terrorizmus elleni háborúban, nem lenne jó, ha megint sok ezer ember halna meg a terroristák miatt. Kíváncsi vagyok melyik lesz a következő ország, azt mondják, talán Szíria…

Ebben a Contra játékban is ilyesmiről van szó, a jövőben idegenek támadják meg a Földet, mindenféle hatalmas harci gépekkel felszerelkezve, és páncélos emberek (terroristák) is vannak az oldalukon. Jobbra kell haladnunk oldalnézetben nagyon sokat, és lőnünk mindenre, ami mozog. Néha ugrálnunk is kell, például amikor a repülőgép lebombáz mindent, és mindenhol láng tör fel, néha felfele kell haladnunk, és van, hogy gépeket is igénybe vehetünk. Az első pálya egy városban játszódik, itt beszállhatunk egy tankba, a második pályán egy vonatban kell előre haladni, a harmadik egy ipari város feletti állványzat, a negyediken nagyrészt egy repülő motoron száguldva kell lövöldöznünk, meg helikopteren és rakétán is utazhatunk, az ötödik egy gyár alienekkel, a hatodik pedig már az idegenek (vannak arctapadók is) földalatti fészke, ez már nagyon kemény. Nagyon jó, hogy tudunk falon is mászni és plafonon meg csöveken függeszkedni, és tudunk átlósan is lőni, menet közben egyébként hat különféle fegyvert vehetünk fel, ha jól számoltam. De a legjobbak a főnökök, nagyon nagyok, sok részből állnak össze, pályánként 3-4 darabbal is találkozhatunk, és igazán trükkösek, van olyan is, ami körül úgy kell keringenünk, hogy magát lője le, mi nem tudunk neki ártani. Szóval ez a Contra egész jó játék, igaz könnyű fokozaton is elég nehéz, minden mozdulatot be kell gyakorolni, és soha nem hibázni, nehéz fokozaton meg talán még a programozó sem bírja kipörgetni.

Na, zárom soraimat, időközben le is nyomtam a játékot, irány az ágy, reggel meg jön 1000L a kvék megint.

Csá csumi csá, csokoládés csőtészta –
Pityesz

Credo

CONTRA ADVANCE THE ALIEN WARS EX

KONAMI

MÁS VERZIÓ: JELENLEG NINCS

grafika:	jó
játszhatóság:	jó
szavatosság:	jó
zene / hang:	közepes
hangulat:	jó

1-2 Játékos
link kábel, kódszavas mentés

✔ királyok a főnökök
× könnyű fokozaton sem valami pite

8 pont

A SZOKÁSOS HAVI CARTOON-NETWORK JÁTÉKADAPTÁCIÓ



SAMURAI JACK – THE AMULET OF TIME



Alap, tehát „nem módosult" tudatállapotban nem vagyok valami nagy rajzfilmrajongó, annak ellenére sem, hogy nagyra értékelem eme művészeti formát. Így tehát csak TV szörfölés közben látok néha pár perc rajzfilmet, a Samurai Jackből sem láttam eddig sokat, amit láttam, az nem volt rossz, de annyira nem jött be, hogy igazán ráálljak, és napi szinten kövessem az eseményeket. A hangulatos, nagyon minimalista grafikájú, fél órás epizódokból álló rajzfilmsorozat egyébként jelenleg is fut a Cartoon-Networkön minden nap, és e mögött is ugyanaz az orosz származású Genndy Tartakovsky áll, aki a szintén minimalista Dexter Laboratóriuma mögött. **(Én viszont imádom ezt a rajzfilmet! Nézzétek, mert durva jó! Martin)**

A most megjelent GBA játék, a Samurai Jack: The Amulet of Time természetesen ugyanarra a háttértörténetre épül, mint a rajzfilm: még Jack gyerekkorában történt, hogy az országot, ahol Jack született, egy gonosz boszorkánymágus, Aku foglalta el. Jacket akkor az apja messzi földre küldte, hogy tanuljon meg mindent, elsősorban harcművészetet és bölcsességet, hogy felnőtt szamurájként visszatérve felszabadíthassa majd az országot, és legyőzhesse Aku-t. Jack a rajzfilmben már érett férfiként halad hazafelé, különféle kalandokba keveredik, és időnként a gyerekkorára is visszaemlékezik. A játék elején Jackként egy kolostorban fura lényektől kapunk egy amulettet, amihez négy követ kell megtalálnunk, és az is kiderül, hogy a gonosz Aku küldött minket ebbe az alternatív időbe és dimenzióba, hogy később érjünk haza.

A köveket természetesen egy oldalnézetes platformer keretében kell összegyűjtenünk, ahogy az a képekből is látszik. A játék grafikája inkább csak közepes, de nem a minimalizmus miatt (azt én is kedvelem), hanem mert egyes dolgok gyengén letten konvertálva, mások meg nem túl fantáziadúsan megrajzolva. Ugyanakkor a zene igazán kiváló, az intróban a rajzfilm nagyon fülbemászó, digitalizált zenéjét hallhatjuk, a játékban pedig remek keleti dallamokat, amik jól is vannak hangszerelve, és jó hangulatot is teremtenek. A játék sem annyira egyszerű, mint a legtöbb platformer, nem csak 8 irányba scrollozva kell rohangálnunk, ugrálnunk és gyűjtögetnünk, hanem beszélhetünk emberekkel és más lényekkel, menthetünk állást a megfelelő helyeken, számos elágazásnál választhatunk szabadon útvonalat, továbbá felvehetünk és használhatunk tárgyakat is, tehát alapvetően sok kaland beütéssel is találkozhatunk. Ugyanakkor a harc is elég jó, egy közepes verekedős játéknak megfelelő mennyiségű kombót vihetünk be, a különböző képességeink pedig RPG szerűen fejlődnek, aggathatunk magunkra páncélokat, meg egyebeket, használhatunk gyűrűket, varázsitalokat, sőt tanulhatunk új mozdulatokat is stb.

Az anyag tehát az átlagos mászkálós játékokhoz képest rengeteg plusz nyújt, de van egy dolog, ami miatt kénytelen vagyok levonni a játszhatóságból, és ennek következtében a szavatosságból és hangulatból is. A kettős fal akadályok, amiken egy speciális mozgáskombinációval kell felugrálnunk, nagyon nehezek, ezeknél negyed órát szoktam szerencsétlenkedni, és több helyen feladtam, bár van, hogy az ember elkapja a ritmust, és egyből felugrál. Ezek bizonyára más játékosok életét is megkeserítik majd, de ha kitartó az ember és elég nyugtatót szed be (esetleg ellazul a kedvenc tudatmódosítójával), akkor azért bizonyára fel tud jutni ezeken is, és ezeket, továbbá a grafikát leszámítva a Szamuráj Jack igazán remek játék.

Credo



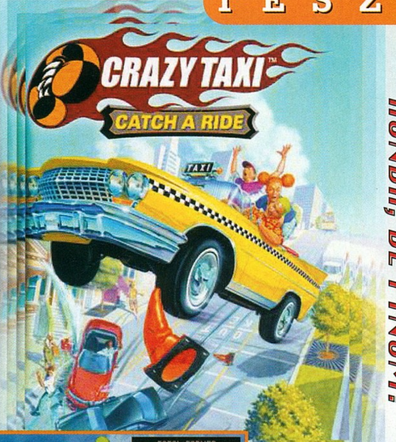
SAMURAI JACK THE AMULET TIME

BAM! ENTERTAINMENT	
MÁS VERZIÓ: JELENLEG NINCS	
grafika:	közepes
játszhatóság:	jó
szavatosság:	jó
zene / hang:	kiváló
hangulat:	jó

1 Játékos
mentés kártyára

✔ rengeteg, platformerben szinte sosem látott extra
× két fal között iszonyú nehéz felugrani

8 pont



RONDA, DE FINOM!



Crazy Taxi kérdésben roppantul le vagyok maradva, természetesen sokat olvastam a játékról és számos lelkes élménybeszámolót végighallgattam, de eddig még a sorozat egyik tagjához sem volt szerencsém, hiába jelent már meg a játék és több folytatása gyakorlatilag minden aktuális gépre. Ebből következően a most GBA-ra megjelent Crazy Taxi: Catch a Ride-ot sem tudom hasonlítani az 1999-ben megjelent eredeti játéktermi verzióhoz vagy ennek a DC, GC, PC és PS2 portjához, de még a DC-re megjelent Crazy Taxi 2-höz és az X-es Crazy Taxi 3: High Roller-hez sem. Azt tehát nem tudom megmondani, hogy mennyire hű az angol Graphics State által készített átirat az eredeti változatokhoz, de azt igen, hogy ez a játék egy hihetetlen nagy buli, játékmenetre rém egyszerű, mint a '80-as évek elején megjelent igazán játszható anyagok, ugyanakkor legalább annyira letehetetlen és megunhatatlan is. Pont olyan anyag, amire a GBA-t igazán kitalálták, ha az embernek van pár szabad perce a metrón vagy buszon, csak előveszi, és játszik vele (hehehe).

A lényeg egyszerű, egy taxist kell alakítanunk egy nagyon leegyszerűsített, arcade-os autószimulátorban, a célunk az, hogy felvegyünk utasokat (nyugisan furikázni nem lehet, mert időre megy a játék), és minél gyorsabban elvigyük őket oda, ahova menni akarnak. Mindegyik felvételekor láthatjuk a cél képét és az utca nevét, továbbá kapunk a feladatra bizonyos időt, ami rögtön el is kezd visszaszámolni. Tehát azonnal bele kell taposnunk a gázba, a munkánkat a távolságmérő is segíti, és egy nyíl is mutatja mindig a cél irányát, a cél tényleges kiszúrásában pedig az segít minket, hogy a terület, ahol meg kell állnunk, vörösen villog. Az utasok ki- és beszállásához természetesen meg kell állnunk, a gáz mellett van tehát fék is, továbbá kapcsolhatunk hátramenetbe is, de a rendes sebességváltó a játék jellegéből következően hiányzik. Száguldás közben trükköket is bevethetünk, ugratásokat, farolásokat, egyebeket, ezeket is számolja a gép, és ezek hatására az utas még a viteldíjon felül is perkál nekünk.

A játékban két város (igaz a másodikat el kell nyernünk először tízezer dollár megkeresésével) és négy autó + sofőr (a zöldhajú Axel, a feka B.D. Joe, a belevaló csaj Gena és a vén róka Gus a kínálat) közül választhatunk. Az Options-ben elég jól finomhangolhatjuk a beállításokat is (forgalom, kezdeti idő és nehézség), továbbá meghallgathatjuk mind a 203 digitalizált beszólást és az 5 darab, játékhoz eléggé illő rockzenét. Az alapjátékban kevés idővel kezdünk, ehhez mindig hozzáadódik az utas ideje, így ha mindenkit leszállítunk, nagyon sok pénzt tudunk keresni (persze fokozatosan nehezedik a játék), de emellett játszhatunk úgy is, hogy fix idő alatt (3, 5 vagy 10 perc) minél több utas leszállítására és viteldíj megkeresésére hajtunk, mindezeken túl pedig 9 minijátékot is játszhatunk.

A Crazy Taxi grafikailag a leggyengébb, persze a 16MHz-es géptől ne várjunk el PS2 teljesítményt, a gép tudásához képest az AGB Rush 3D nevű motor is korrektül teljesít szerintem, hiszen a két város teljesen 3D-s és elég komplex, bemehetünk a parkolóházba, az út dombokon és völgyeken keresztül is vezet stb. A játék igazi varázsa mindenesetre az egyszerűségében rejlik, igazán addiktív, oldskool szellemű anyag, ezért tehát nagyon ajánlom mindenkinek!

Credo



CRAZY TAXI - CATCH A RIDE

THQ INC.	
MÁS VERZIÓ: DC, GC, PS2	
grafika:	jó
játszhatóság:	kiváló
szavatosság:	kiváló
zene / hang:	jó
hangulat:	kiváló

1 Játékos
mentés kártyára

✔ rövid időre is jó szórakozás, és hosszútávon is megunhatatlan
× a 3d grafika ronda, de a gép ennél többre sajnos nem nagyon képes

9.5 pont

The Lost Vikings

A vikingek visszatértek

Sok gémer kedvenc cége a főleg Warcraftokról, Starcraftokról és Diablo-król elhíresült amerikai Blizzard Entertainment (korábban Silicon & Synapse), de már egyre kevesebben emlékeznek az egyik legelső sikerjátékukra, a The Lost Vikings-re. A kiváló játék 1992-ben jelent meg PC-re, Amigára, MD-re és SNES-re, és valamivel később készült hozzá egy folytatás is, a Lost Vikings 2: Norse By Norsewest (a kis szójáték Alfred Hitchcock második legnagyobb filmjének, az *Észak, Északnyugatnak* a címét ferdíti el, úgy lehetne talán fordítani, hogy *Norvégia, Északnyugat*), ez PC-re, PS-re, SNES-re és Saturnra jelent meg. A Blizzard fejesek most döntöttek úgy – számos patinásabb cég vezetőihez hasonlóan –, hogy érdemes a cég régi klasszikus 2D játékait portolni a roppant népszerű, és a célnak leginkább megfelelő GBA-ra, e célból még egy leányvállalat féleséget is létrehoztak, a Blizzard Classic Arcade-ot, ami a The Lost Vikings mellett a jövőben ki fogja adni még a másik két korai Blizzard és Silicon & Synapse sikerjátékot is a platformra, a Rock'n'Roll Racing-et és a remek Flashback klónt, a Blackthorne-t.

A The Lost Vikings nagy kedvencem volt annak idején, szintúgy az egész baráti körömnek, sajnos a mánia viszonylag hamar, cirka két hét alatt le is csengett, de ennek ellenére szívesen gondolok vissza a játékra, és szívesen játszom újra. A gémet párhuzamosan nyomattuk Amigán és PC-n, és együttes erővel gyűrtük le a logikai feladványokat, sajnos miután végeztünk vele, el is tűnt a süllyesztőben, és mostanáig nem is került elő, de az anyag (és az új GBA port) legnagyobb hátránya csak ennyi, nem igazán időtálló, ha az ember végigjátssza, később már semmi sem motiválja arra, hogy újra nekiugorjon.

A játék eléggé egyedi és nagyon eltalált ötvözete a platformjátéknak és logikai játéknak. Az agytornáztató feladványok nem annyira átlátszóak, nem különülnek el olyan mértékben, mint például a Golden Sun 2-ben, hanem tökéletesen integrálódnak a mászkálós játékba, ráadásul viszonylag egyedi módon. Egy karakter helyett hármat irányítunk párhuzamosan, mindegyikük más-más képességekkel rendelkezik, más-más feladatok, részfeladatok megoldására képes, a pályákat pedig csak úgy tudják teljesíteni, ha tökéletesen összedolgoznak, ezért természetesen mi felelünk, menet közben szabadon váltogathatunk a három viking között az L és R gombokkal. Az egyikük, a vörös szakállú és bajuszú természetesen Erik (Vörös Erik), ő a játékban úgy mutatkozik be, mint Erik, a Fürge, aki sokkal gyorsabban szalad, mint a többiek, az A gombbal tud ugrani (a többiek erre nem képesek), a B-vel pedig ha kellően nekifut előtte, sok mindent szét tud fejelni, ellenfeleket és széttörhető falakat is. A második vikingünk a szőke bajuszú és hajú Baleog, az Ádáz, ő a legerősebb és legharciasabb a trióból, ő az A gombra kardozik, a B-re pedig nyilaz, íjával az ellenfelek mellett a kapcsolókat is el tudja találni, és át tudja kapcsolni. Harmadik és egyben utolsó szereplőnk Olaf, a Testes, ő szintén szőke bajusszal és hajjal büszkélkedhet, emellett méretes pocakkal is megáldották a grafikusok, emiatt kissé lomha, de nagyon masszív, a pajzsával képes blokkolni az ellenfeleket és ellenséges lövedékeket, ha pedig felfele tartja azt, egyrészt a társait is a magasba tudja tartani, másrészt tud vele ejtőernyőzni. Az ember nem is hinné (amíg végig nem játssza a játékot), hogy a készítők mennyi komoly logikai feladványt és puzzle-t ki bírtak eszelni, amihez ezt a néhány egyszerűnek tűnő tulajdonságot kell kombinálnunk.





Néhány alapvető trükköt már az intróban is megnézhetünk, amit senki ne hagyjon ki, mert nagyon humoros, akárcsak a játék egésze. Már ebben is szembesülünk vikingjeink oltári jó dumájával, ugyanis az átvezető részekben mozik helyett képregényes buborékokkal kommentálják az eseményeket, tényleg olyan szinten, hogy az ember a földön fetreng a röhögéstől, már ha tud angolul. Az intróban hőseink elköszönnek az asszonyaiktól és gyerekeiktől (elég termékenyek voltak, leszámítva Baleogot, neki csak egy utód jött össze eddig), és jobbra elindulnak vadászni.



Menet közben lenyomnak egy gonosz csigát, két kék és aljas dinoszaruszt, kidöntenek egy álnok falat és begyűjtenek három ízletes sonkadarabot, estére körbe is járják a világot, demonstrálják az alapvető képességeiket, és balról a sikeres vadászat végeztével vissza is érnek a falujukba. Azonban éjjel, amikor az egész napi harctól, a kiadós lakmározástól és az újabb lurkók nemzésétől elpilledve húzzák a lóbőrt, valami különös történik, egy UFO repül a régi viking falu fölé, és elrabolja hőseinket.

A kissé lökött, de bátor trió egy high tech űrhajóban ébred tanácstalanul, és kis idő elteltével megkapjuk az irányítást is. Hamarosan megtudjuk – ugyanis más elrabolt lényekkel beszélgetni is tudunk –, hogy elrablóink a Coutonian idegen fajhoz tartoznak, elrablásunk célja pedig az, hogy az ufonauták gonosz és őrült vezérének, Tomatornak a gyűjteményét gazdagítsuk, neki ugyanis az a mániája, hogy összegyűjtsön a világmindenség minden élőlényéből néhányat, és ezeket a saját szórakoztatására kiállítsa. Innen tehát a fent ismertetett képességekkel egyre nagyobb és egyre bonyolultabb ügyességi és logikai pályákat kell teljesítenünk, szám szerint, ha jól emlékszem 37-et, ezek 5 témára, 5 grafikai készletre épülnek. Azt, hogy nem egyszerű jump'n'run-ról van szó, az is remekül illusztrálja, hogy van külön tárgymenünk, amit a Selecttel hívhatunk elő, itt át is adhatunk tárgyakat a társainknak (amennyiben mellettünk állnak), és A-val kézbe is vehetünk dolgokat, amiket a játékban a B és R kombóval használhatunk. Hasonló gombkombináció az A és R is, amire szintén gyakran lesz szükségünk, ezzel beszélhetünk a barátságos karakterekkel, elolvashatjuk a beépített segítséget (ezek a kérdőjel ikonok, főleg a játék elején van belőlük sok), átkapcsolhatjuk a kapcsolókat, igénybe vehetjük a teleportokat stb. Hőseink fejenként három energiaegységgel rendelkeznek, ez a bal alsó sarokban látható az aktuális tárgy mellett, ez bizonyos sérülések esetén (gonosz idegenek érintése, lövedékek stb.) csökken, gyümölcsök és egyebek elfogyasztásával pedig növelhető. Természetesen, ha ez nullára csökken, az adott viking elhalálozik, de van rengeteg olyan csapda is (sugárfalak, darálógépek, víz, parázs stb.), ami azonnali halált okoz. Ilyenkor nem ér véget a játék, vannak pályák, amiket két vikinggel is lehet teljesíteni, de rendszerint ilyenkor kénytelenek vagyunk újra kezdeni a pályát a Starttal előhozható pause menüből, szerencsére életet és creditet nem számol a játék, akárhányszor nekifuthatunk a pályáknak, az automata mentésnek köszönhetően a gép kikapcsolása után is. Feladataink nagyrészt a szokásosak, kulcsokat kell gyűjtenünk, kapcsolókat (vannak időzítettek is) átkapcsolnunk, ajtókat nyitnunk, lifteket és létrákat használnunk, hidakat leeresztenünk, teleportokat igénybe vennünk, baráti idegenekkel beszélnünk, elkerülnünk a csapdákat és ellenfeleket stb. De ezek is természetesen a vikingjeink képességeire vannak szabva, továbbá már az elején találkozhatunk speciálisabb feladatokkal is, például egy helyen bombával kell felrobbantanunk egy számítógépet, másutt a felfele fújó ventillátorok (lásd Marilyn) felett kell mágneses bakanccsal átkelnünk.

A játék régen is nagyon el volt találva, és mára sem vesztett semmit a fényéből. Meglepő, hogy a remek ötletet viszonylag kevesen klónozták le, csak a GBC-s Mary-Kate and Ashley: Get a Clue és a The New Adventures of Mary-Kate & Ashley volt pont ugyanilyen jellegű, de nagyon gyenge kivitelezésű. Akinek tehát a remek alapötlet szimpatikusan hangzik, egy olyan jó (de azért nem túl nehéz) logikai elemekkel megspékelt mászkálós játék, amiben három karaktert kell irányítani egyszerre, annak a The Lost Vikings remek választás. A játékot egyébként Flash-es browser-rel a web-en is ki lehet próbálni a http://www.blizzard.com/blizzclassic/vikingsdemo.shtml címen (már amikor megy a szerver, nekem gyakran elérhetetlen), a Blizzard ugyanis átírta a játék demóját Flash-be is, tökéletes minőségben. Nem lepődnék meg azon, ha pár év múlva az egész játék játszható lenne így online (ha már a játékmotor meg lett írva), ahogy azon sem, ha a játék folytatása is megjelenne majd GBA-ra, ehhez persze bizonyára az kell, hogy az első rész jól fogyjon.

Credo

Martin beleszól!

Kilenc pont ide vagy oda, bennem még élénken él az első Lost Vikings emléke... Nagy elánnal estem neki a játéknak (még Megadrive-on!), az első tizenöt (?) pálya ment is, de aztán olyan csúnyán elakadtam, hogy dobtam is az egészet. Most itt *lenne* az alkalom, hogy újra megpróbáljam, de ha már logika, akkor én inkább a Super Puzzle Fightert választom...

The Lost Vikings

BLIZZARD ENTERTAINMENT

MÁS VERZIÓ: JELENLEG NINCS

grafika:	jó
játszhatóság:	kiváló
szavatosság:	jó
zene / hang:	jó
hangulat:	kiváló

1 Játékos
mentés kártyára

✔ elég egyedi, frankó elegye a mászkálós és logikai stílusnak
✕ nem túl időtálló az első végigjátszás után

9 pont


FORGALMAZZA:
Stadlbauer Kft.
1107 Budapest
Szállás u. 21
Tel.: 432-9451
A második legjobb
dolog a sötétben
Zseb méretű
újra tölthető akkumulátor
világító képernyő
http://sp.nintendo-europe.com
TM and ® are trademarks of Nintendo © 2003 Nintendo
Nintendo
GAMING 24:7
GAME BOY ADVANCE SP

Csevegő

...szóval éppen szerényen tépjük egymást ízekre Dzsonnal valamelyik fórumon, másnap meg azon kapom magam, hogy Martin apu felkért: bábáskodjak a Csevegő felett.
Jóllehet picit olyan a helyzet, mintha Uhrin Benedek bácsit jelölték volna köztársasági elnöknek, csöppnyi hezitálás után mégis belevágtam. Ja, hogy ki vagyok? Radeon néven egzisztálok, de a részletesebb bemutatkozást ezúttal mellőzném, mert ez a Ti fórumotok és nem rólam szól. Engem meg ha szép lassan is, de bizonnyal megismertek majd mokkáskanálnyi válaszaimon keresztül. Nézzük tehát az e havi termést!

Kedves 576 Konzol csapat! 1997 januárja óta próbálom rászánni magam egy levél írására, de az idő sajna nem engedte, hogy kezem a tollra kússzon. **(Nálam a Rogue Leader-GameCube-duó okoz hasonló effektust. R)** Mindegy, hiszem, ÉN megjártam a poklok poklát, mert több mint 3 éves aktív olvasás után fogtam, és egyszerűen kidobtam az addigi gyűjteményemet **(Akkor nem te, hanem az újságaid járták meg a poklot. Egyébként még nem késő pótolni! R)**. Nem volt gépem, feleslegesnek láttam tehát hogy továbbra is része legyek az őrületnek. „The show must go on..." Ám az az egy konzolmentes év igen zord percekkel ajándékozott meg, tehát újra itt vagyok (még mindig gép nélkül). **(Ezt szintén nem késő pótolni. R)** Dicséret: zseniális írói tehetségek fordulnak meg a kezed alatt Martin **(Itt vagyok például én :) R)**, ne tékozold el a fiúkat, bármilyen trehány a banda. **(Szerinted egy trehány banda képes lenne hónapról-hónapra egy ilyen újságot a kezünkbe adni? :) R)** Süt a lapról, hogy az a küllem és a belbecs házassága. Veres Miki neve összeforrt az FF irodalommal. Chip (&Dale) nagyfaterjáról meg kiderült, hogy kamionos volt... Lám, még egy veterán is okul néha veletek kapcsolatban. A Cool-Túra téma a legjobb, ami ezzel az újsággal történt; nyomjátok az animét, mert nincs az országban fóruma ennek az igen fiatal, ámde annál lehengerlőbb művészeti ágnak. Kulturális értékekről beszéltem: hadd adjak megbízást nektek, Martin. Váljatok idővel Magyarország egyetlen modern művészetekkel foglalkozó újságává (game, anime, zene, stb.), amely példát mutat a jelen, a múlt, és a jövő nemzedékeinek. **(Már most is azok vagyunk :) Egyébként a múlt nemzedékének hogy is kell példát mutatni? ;-) R)** Kemény a dió? Remélem nem. Apropó anime: filmeket hol lehet szerezni 2000 km-es körzeten belül? Deutschland? Oszd meg velem az infót, mert szégyellem magam, hogy nem láttam pl: Akirát, Ghost in The Shell-t, stb. **(ebay.de, ebay.co.uk, 2000 km-en belül többet nem tudok. Jóval keletebbre van ennek az igazi melegágya... R)** A havi témához hozzászólva egyértelmű, hogy a hardware-es függ a kiadótól, a kiadó a fejlesztőtől, és vissza **(Szerintem csak visszafelé. A kiadó függ a hw-stól, a fejlesztő meg a kiadótól. R)**. Az összekötő kapocs a pénz. No money, no honey. Martin! Meg kell még köszönnöm, hogy felhívtad a figyelmemet a Fight Club című csodára. „Az egész elk*rt nemzedék benzint csapol, felszolgál, vagy nyakkendős rabszolgának áll.." **(Esetleg újságot szerkeszt, netán Csevegőt ír ;-) R)** Búcsúzom: Mikey
(Én ugyan nem vagyok Martin, de őrültem a szerencsének, máskor is kínálgass a leveleiddel! R)

Röviden! Szerinted melyiket érdemesebb megvenni: Xbox-ot vagy PS2-t? Melyikre jönnek és vannak jobb játékok? Légyszi segíts! Kösz. Dávid
(Na akko' most az elején essünk túl az elcsépelt kérdések non plus ultráján. Javaslati rangsor következik: ha fontos, hogy a lehető legnagyobb számban döljön az új anyag – bár ennek egyenes vonzata a szemétdömping is! – akkor vegyél egy Állomást. Pl. Ico, Devil May Cry 1-2, Gran Turismo 3 csak erre a gépre létezik. Ehhez van a legtöbb játék, a legtöbb kiegészítő, és szinte mindenki erről beszél. Az X-et sem kell félteni, jönnek az új cuccok rendesen, plusz a Rallisport Challenge, HALO, JSR Future, Morrowind, Mechassault + a jövő Rare játékainak – lehetséges Conker, Banjo, Perfect Dark folytatások – Doboz-exkluzivitása is az MS gépe mellett szól. Ha azonban igazi ínyenc vagy, vásárlás előtt tégy egy próbát a GameCube-bal is. A Mario játékokat, a Rogue Leadert, a Zeldát, a Resident Zero-t és rengeteg érkező Capcom játékot kizárólag a Kockára tudsz beszerezni. Ha pedig nem fontos, hogy mai játékokat nyomj, csak a szórakozás, nyugodtan nézhetsz a használtpiacon egy DC-t/PS1-et, esetleg öregebb masinákat is. Így harmad áron kijössz, az élmény viszont közel azonos (sőt...). Mindenképp javasolok egy próbát vásárlás előtt, hiszen valamennyi gépezet külön világ. Amelyik Téged a legjobban megfog, nyilván azt kell megvenni. Persze a legjobb, ha lottózol, majd ha nyertél, megveszed mindet, a maradék gempát meg elküldöd nekem. R)

Tisztelt Martin! 1. Már egy ideje nem veszem a lapot, mert „sokallom" a teszteket a hőn szeretett kockára. **(Ami kijön a Cube-ra Európában, azt teszteljük. Ami nem jön ki, azt nem teszteljük. Ilyen egyszerű a képlet. R)** De nehogy félreértés essék, én nem vagyok a fajta „tenyeres-talpas" úriember, hogy ne fognám fel, nem a te/ti hibá/d/-tok a Kocka tesztek minimális mennyisége, ill. hiánya. Egész egyszerűen arról van szó, hogy nekem nem éri meg megvenni az újságot – főleg, mivel az ára elhagyta már a 700ft-ot is –, ha nem tudom vele kielégíteni a Nintendós információéhségemet **(Minden fontosabb N-körüli hírmorzsát megtalálsz a Konzolban. A „gyártott" információkat meghagyjuk másoknak. Egyébként sincs jobb alternatíva – főleg nem 728 pénzért. R)**. 2. Az 576 honlapján feltüntethetnétek az aktuális Konzol tartalmánál, hogy milyen géptípusra is van az adott játék! **(Továbbítom a kérést a megfelelő helyre! R)** 3. Ez egy kérés lesz: kérlek, Martin írd meg nekem, hogy melyik gépre milyen programnyelv kell a játékkészítéshez. Előre is köszönöm! **(Mindhárom géphez van „developer kit", mely a fejlesztői gépen kívül tartalmazza a PC-csatlakoztatáshoz szükséges kábeleket és egy fejlesztői szoftverkörnyezetet. Ez minden esetben egy picit más, általában valamilyen a C-vel szoros rokonságban álló magas szintű programozási nyelv. De ha nagyon penge vagy, assemblyben mindegyik gépre írhatsz cuccot. Ha kész küldd el, megteszteljük :) R)**. 4. Neonew. Magyarország. **(Radeon. Budapest. Őrültem. R)**

Kedves 576 Konzol Team! Az újság nagyon király, de nem ezért írok. A tüdő az, hogy (mint mindenki) gépet szeretnék venni, de rohadtul utálok dönteni. **(Akkor hogy sikerült eldönteni, hogy gépet veszel? :) R)** Erre még rájön az is, hogy nemsokára kijön a Phantom, amit már tényleg nem tudok hova tenni. **(A TV-m alatt el tudnám képzelni. R)** Szerintem mindenki, aki konzolt akar vásárolni, az várja meg az „E3" kiállítást. Én /pillanat az Xbox mellett vagyok, főleg akkor, ha megjelenik rá a Metal Gear Solid 3, vagy a Gran Turismo 3 **(Na ez ki van zárva, hogy megjelenik rá! R)**, vagy mindkettő. Más: A Rage. Nagyon sajnálom, mert igazán kölcsön lehetett volna adni nekik egy kevés pénzt. **(„Az üzlet háború!" A Looking Glass, a Mattel, az Atari, a Commodore, és a Sega (mint hardveres), mind-mind beadták a kulcsot. Mint az Atari, egyszer talán a Rage is újjáéled. Egyébként ne aggódj, a legnagyobb cuccokat – Lamborghini, Rocky 2 - még sikerült kimenekíteni a süllyedő hajóról. R)** Most olvastam a Diablot, ami tényleg nagyon...király, és csak ajánlani tudom mindenkinek! Tényleg! Nem készül(t) konzolra Diablo-folytatás? **(Nem bizony. Én sem értem... R)** Martin! Azt az újság hátulján lévő Getaway-t szedd le, de gyorsan! **(Küldj egy képet magadról, kidobjuk azt, de addig marad a GW. R)** Böjtös Gabriella, Véres Miklós, csak így tovább! *(Na, most tutira a szívükbe loptad magad... - KG)* Es persze Martin, a nagy szoknyapecér! **(Na, most tutira neki is... R)** Kérdéseim:
1. Érdemes várni a Phantomra? **(A Phantom egy teljesen alternatív rendszernek készül a mai konzolokhoz képest. Vagy bukás lesz, vagy siker, de mindenképpen MÁS, mint a ma futó dögök bármelyike – már ha valaha megjelenik. Carpe diem, ne várj rá... R)**
2. Martin, neked milyen autód van? *(Ezüstmetál Shelby GT500 kék sráfozással, én láttam! ;) - KG)* **(Egy Trabant kombi motoros Dodge Viperrel küldi. A zöldkártyát lőtte hozzá, de szakít, mint a vaddisznó. R)**
3. Miért nincsen „HALO" poszter? **(Mert kétszer annyi PS2-fan szidná az Xbox-ot a hatására a, GC-s tábor pedig könnyzáporba fakadna ki. R)**
4. Melyik néz ki jobban: a számítógépes, vagy az Xbox-os Splinter Cell? **(Az X-eseknek a konzolos, a PC-seknek a számgépes változat jön be. Ugyanazt a grafikai motort használják amúgy, tehát elvileg egyforma... R)**
5. Van Max Payne konzolra? *(XBOX-ra - KG)* **(És PS2-re is. R)**
Ui.: Csak így tovább! **(Úgy lesz. R)** Steve, Szentlőrinc

Helló 576 Konzol!
Íme néhány jel, ami arra utal, hogy a kedvenc játékod:
1. Devil May Cry
- A boltban mindig azt keresed, hol lehet kapni démonenergia-töltőt.
- Már többször hoztak le a Szabadság-hídról, mert azt hitted, találsz valami király cuccot.
2. Silent Hill
- Már kitiltottak a korházakból, mert vascsővel ütötted a nővéreket.
- Táskádat általában invertory-ként emlegeted.
3. Metal Gear Solid
- Ha meglátsz egy biztonsági kamerát egyből falhoz lapulsz.
- Sokan néznek hülyének, mert dobozokban mászkálsz.
(Ráadásul folyton érces hangon beszélsz, és Colonelnek hívod a főnöködet. Telefoncsörgés hatására pedig nem a zsebedbe nyúlsz, hanem legugolsz, és a füledhez szorítod a középső ujjad. R)
4. Final Fantasy
- Mindig a matektanárod gyenge pontjait keresed
- A gyógyszertárban mindig Potiont akarsz venni
5. Max Payne
- Lassított felvételben próbálsz ugrálgatni a metróaluljáróban
Remélem bedobtok a Csevibe! (Simába... R) Ul.: Devil May Cry Rulez! Drag, Budapest
(A szisztéma szerint Magyarországon nagyon sok State of Emergency-fan élhet... Amúgy kira volt a leveled ;-). R)

Hello Martin. Zola vagyok, én küldtem a képet Snake-ről, ha még emlékszel. December elején küldtem még egyet, melyről az a gyanúm, hogy nem kaptad meg. Remélem végül eljut hozzád a cucc vagy megszerzed, legfeljebb levágsz néhány orkot. üdv. Artemis Entreri Ui.: Császár vagy öcsém, a Primal teszt állatkirály, a Két Torony is király, Angelina Jolie is király **(Nő. R)**, a Warhammer 40 K is király. Látod haver itt csak TE vagy a császár.... meg Napoleon.
(Martin apu köszöni szépen, megkapta. Dobj fel egy levelet „Snake kép" jeligére – géptípusod is! –, mert a címed elkeverte, de a T. főszerkesztő úrnak is van némi küldenivalója :) R)

Kedves Martin. Hozzád fordulok utolsó reményemben, ugyanis volna egy kérésem. Van nekem egy PS1-es nagy kedvencem, az X-Com két része, a mai szemmel már elavultnak tűnő stuffok, a hangulata, és a témája miatt mégis nagy élményt nyújtanak, illetve nyújtottak. Komolyra fordítva, tényleg nagyon szeretném, ha tudnátok segíteni. A pontos címek: X-Com: Enemy Unknown, X-Com: Terror from the Deep. Előre is köszönöm segítségetek, maradok továbbra is hű olvasótok. ifj. Horváth György. **(Gyerkőcök, ha tudunk segíteni Gyuri tagnak, hívjuk már fel, a száma: 06 73/571-059, vagy 06 70/207-1614. Bár nekem úgy rémlik ez a két cím csak PC-re jött ki... Azért kösz, a nevében is. R)**

(Az alábbi teremtmény csekélyke magyarázatra szorul: az öt szerző úriember zsenialitása, magával ragadó, briliáns stílusa értő-értetlen fülek számára egyaránt nyilvánvaló, így történhetett meg, hogy Martin apu első meghallgatás után rendelt tőle egy próbateszetet. Hogy mit hoz Tyler számára a holnap? Ki tudja... Tegnap még én is csak egy niemand fórumos tróger voltam, ma meg már egy Csevegőt író niemand fórumos tróger vagyok :) R)
Hogy mi van már megint? A szellemi fel- és leépülést – agyi szinttől és ízléstől függően választhatja ki mindenki a rá jellemzőt és számára megfelelőt – szorgalmazó rovat visszakerülése felett érzett megnyugvás miatti reakcióm pillanatai ezek, yes, kulturálisan nem leszünk elhanyagolva, királyság van! **(Gyk. az eufóriát a srácnál a Cool-Túra rovat visszatérése okozza. R)** Pofátlanul odacsapva az asztal közepére, hadd legyek már in medias res: a kooperáció, Martin, amit fél szóval megemlítettél, leginkább egy lavinára emlékeztet: a sok stexszel operáló síparadicsom-addict turista elkőhinti magát, mire a fél hegyoldal mozgásba indul. Jóma-

gam csak jelen levél keretein belül csiszolgatom a szóf*sás-skilljeimet; lévén, nincs elég időm arra, hogy újabb merényleteket kövessek el (Szerbiát ignorálva ;-). Vérző szívvel bár, de csak egy olyat tudok drótpostailag röptetni, amit már a virtuális por bitjei leptek be – egy év körüli korral kell számolni a kis drágánál. Nem reprezentatív – stílust és hozzáállást tükrözhet, de száz százalékig mérvadó persze nem lehet. Az eltelt idő miatt viszont azt ki merem jelenteni, hogy ennél csak pofásabbakat tudnék összevágni. (Tudom. Meg a magasugró is, aki a kis sámlin átvetődve pofára esik, aztán közli, hogy máskor az Eiffel-torony is megy neki :-) Livingstone-effekt: ha ez a levélke printmédia-kompatíbilis lenne, akkor hajrázzunk tovább! **(A cikkedről nem én döntök, de a leveleddel printmédia kompatibilitásra ítéltettél, jöhet a hajrá! Egyébként olvastam a tesztet, üt! R)** Ha nem, akkor, Martin, vágjál majd a mail-címemre egy két szavas választ, hogy érdemes-e egyáltalán próbálkoznom ilyesmivel, vagy még a gondolatát is kiverhetném a fejemből, hogy ezzel lehet valamit kezdeni. Plíz. Megköszöntem. So. Drága feleim, köszönet azokért a fél-egész mondatokért, amiket rám áldoztatok; Böjtös Gabi egy cikkében botlottam egy néhány soros egyetértésbe, s a Csevegőn keresztüli reagálások is thai masszázsként bizsergették az egómat. (Akkora lett az arcom, hogy folyton kapargatni kell vakolókanállal, mert folyton lesúrolom vele a falakat, legyek bármilyen óvatos is ;-) **(Ugorj be a szerkesztőségbe, mondd, üvöltsd, hogy a PS2 egy hulladék gép, Dzson ingyen átrendezi – vakolókanál nélkül. :) R)** De komolyan: jólesett. Az pedig, hogy már egyén-ízű és hangulatú vélemények csapódnak be a Csevegőbe, kifejezetten „elmorzsoltam-egy-könnycseppet"-hatást váltott ki belőlem. **(Ezek után megnézném az arcberendezésed reakcióját saját szerzeményed viszontláttának hatására :) R)** Mr. Csibrák levele karakteres volt, gratulálok, Szolnok City (mit city! metropolis!) valóban egyike azoknak a lokációknak, amik kritikai táptalajként szolgálhatnak egy, a világ felé nyálat megvetően és ívben köpő, ugyanakkor korrekt arcnak. Újság. Februári számot átnyálaztam. Csipi M Lee Nintendo-addikciójának gyümölcse olyankor érik a legszebben, amikor Zelda és Resident Evil kerül a kezei közé. A januári Primal cikk elmélázós hangulatának és felépítésének irányába szintén csak a mély főhajtás lehet a reakció. Mozgolódik valami. Csak hagyni kell, hogy ez a mozgolódás átcsapjon nagy sebességű és kiterjedésű múvingba. Az innenső oldalon pedig majd kapaszkodunk. Keep it real! Amit mondtál, Martin: „Rajta vagyunk az egyéniségen ezerrel!" – hát, ehhez képzeld magad elé Donald Sutherlandet a Dirty Dozenből, amint nagyképűen, borostásan bólogatva azt mondja: „El is várom!" – nekem meg már nincs több szavam. Csak egyvalami maradt: én, tisztelettel: Tyler Durden. **(Flash volt az eresztés, Tyler barátom. Sok ilyet küldjetek, nagyon sok ilyet! VÉRT akarok izzadni annak az eldöntésekor, mely levelek kapjanak helyet a Csevegő hasábjain! Ne kíméljetek! R)**

(A következő megint csak ultra levélről nehéz volt eldönteni, hogy bepakoljam-e gigászi hossza miatt. Végül pozitív válasz született, csakhogy lássátok: „alternatív" módon is meg lehet érdeklődni: milyen konzol is dívik manapság. R)

Ó csevegő, miért is vagy Csevegő? Akár Júlia feltehetné magában ezt a kérdést, miközben kihajolva a panelház kilencedik emeletéről, egy megafonnal a szája előtt üvöltve próbál kommunikálni az enyhén illuminált állapotban levő Rómeóval, aki még ott lent – tételezzük fel – teljesen vízszintes, sima betonon is eléggé jelentős kilengésekkel navigál. És persze a lakótelep jelentős része eme igencsak meglepő udvarlási ceremóniát figyeli, fittyet sem hány két szinttel lejjebb történő eseményekre, ahol L. Arzén fűtőesztergályosgázlakatos éppen azon morfondírozik (azaz az őrület határán mozog), hogy éppen milyen „videjójátékot" vegyen a hülye portásképű gyerekének (itt egy pillanatra elgondolkodik hősünk, mert tényleg hasonlít a gyerek arra a portásra, aki az asszony munkahelyén lopja a napot) születésnapjára. A mai nap ugyanis teljes kudarccal záródott L. Arzén számára, mert ugyanis azt hitte, hogy csak betrappol a boltba és vesz egy „videjójátékot". De ez nem megy ilyen egyszerűen. Hősünk persze be is tért valami bazinagy boltba, ahol az orrsövénykaparótól a centrifugás poralátétig minden műszaki berendezést árusítottak. Kb. három órás tájékozódó sétafika után, rogyadozó lábakkal észrevette, hogy egy képernyő körül pattanásos, lapátfülű, tinédzserutánzatok visítva ugrálnak, meg nyomogatnak valamit. Odasétálva meglepetten tapasztalja, hogy majdnem élethű grafikájú förmedvény éppen öttonnás ökleivel egy szilikontömött aligöltözött hölgyemény kebleit próbálja hátpúppá alakítani. Fejét vakargatva megjegyzi magában, hogy sokat változott a világ azóta, mikor ő játékgépet látott, azt is füstös kocsmában jó pár feles után és még az is felrémlik neki, hogy pénzt dobott bele de az istennek sem akart óvszert kiadni az a szemét masina. „Na akkor ez kell" – gondolta magában és odavánszorgott az első eladónak gondolt lenyalt hajú csókához. Kiderült az, hogy valóban eladó a kölök, meg az is hogy van még a látottan kívül 3 fajta játékgép is amik árban és egyéb paraméterekben is különböznek. „Paraméter?" – hősünk elsajátított egy új szót, és ez még csak a kezdet. Halljuk hogyan csattognak a fejében a dörzskerekek. Agyi súrlódás... Szó szerint kiizzadja a következő kérdést: „Ööö...milyen prar.. pama.. parana... paraméter (KIMONDTA!!)-ekben különböznek?" Bátor ember, hogy megkérdezte, mert az eladó olyan, már-már ördögi számmisztikába hajló adatokkal kezdte el bombázni szegény L. Arzént, hogy az legszívesebben a föld alá bújt volna. „Mennyivel jobb volt régen" – gondolta – „akkor nem kellett választani, volt egyféle termék és slussz!" Visszasírja a régi – nehasználdazagyadmertakkorellenségleszel – időket. De hát most megkapta a bitet, meg bájtot, meg a ramot, meg a dévédét, meg polygont, pixelt...a többiről ne is beszéljünk. Eladó pedig kérdőn néz, látszik rajta hogy válaszra vár. Hősünk pedig meg akarja mutatni, hogy azért ő is konyít hozzá, de valójában a totális káosz állapota rendezett nyugalomnak tűnhet ahhoz képest ami most a fejében kavarog.

„Őőő, egy olyan 128 poligonos dévédésbitet, meg kártyaramot... ööö..izé.." Puff! Agyzárlat...súrlódás megszűnik, zéró-pont. Csak az eladó röhög, de hangosan és egyre jobban emelkedik a hangereje. Már szinte a padlón fetreng, mikor L. Arzén úgy dönt, ha ebben nem is jó, de másban igen. Mivel már mindenki őket nézi, épp itt az ideje, hogy megvédje megtépázott férfiúi becsületét. Felhúzza a földről a már lassan rekeszizom-szakadást szenvedett eladót és CSATT! Lám-lám a nevetés elhalkult, az eladó kölök a békés eszméletlenségben helyet foglalt egy fotocellásszaunatisztító és egy elektromos lekvárfőzőfakanalálrendező masina között. Csak az állán észrevehető vörös folt árulkodik arról, hogy hogyan is került oda. Hősünk megnyugodott, de csak egy időre, hisz a valós probléma még nem oldódott meg, és darabig nem is fog, hiszen nagytermetű, sűrű felépítésű emberek igyekeznek felé, minden bizonnyal az előbbi incidens miatt. Miután megdöntötte a 100 méteres akadályfutás (az üzlet ugye tele volt mindenféle tárgyakkal) és a 10 másodperc alatt fellökhető élőlények (meg emberekkel is) rekordját, kiviharozva az épületből, felszállt, mit felszállt, felrepült az éppen arra tévedt tömegközlekedési eszközre. Mivel délután négy óra volt, még szerencséje is volt hisz a buszon szinte egybefüggő húsmassza imbolygott és ennek köszönhetően egyrészt elhúzódni sem tudott a szinte a levegőt általinaló L. Arzén elől, másrészt puha közeget biztosított az érkezőnek. El sem hitte hogy hazaért. Feleség az ajtóban; kérdőn néz. Szinte ugyanúgy mint az eladó. CSATT! Szóval most a feleség is pihen egy picit a gardrób és a fűrészpálma között. Csend van és nyugalom, csak mintha kintről szűrődne be valami hörgésféle...

Júlia még mindig megafonnal a kezében mereszti fartáját a kilencedik emeleti lakásból. Hangja már rég nem a régi. A sok ordítástól már csak amolyan szörcsögő-hörgő valami hagyja el a torkát. De még így is próbálkozik, ami dicséretes. Kilenc emelet mélységében már beállt a teljes beállás. Rómeó már órák óta a kábultak álmát alussza, követve apja – fiamigyálinkábbmertazlegalábbmegláccikrajtad – felfogását. Néha meg-megrándul, de ez is amolyan vegetatív jelzés a külvilág felé, hogy egy arra tévedő dögevő nehogy belekóstoljon. Rádásul félig belesüppedt egy rekettyebokorba, ami némi komfortérzést is nyújthat a megfáradt lovagnak.

L. Arzén az ablakban füstöl. Júlia abbahagyta kommunikációt és mivel hang már nem tudja elhagyni a torkát, egy velőset bemutatott a lenti udvarlónak és lehajította a megafont. A puhább koppanás jelezte, hogy a csomag célba talált. Rómeónak nem csak az alkohol okozta macskanyávogással a fejében kell ébrednie reggel, hanem egy orrszarvúakat is megszégyenítő dudorral a homlokán.

„Dúl a szerelem" – gondolta L. Arzén és cinikus mosollyal konstatálta, hogy felesége még mindig nem tért magához. Janey **(Janey, a leveled/novellád nagyon zorkó volt, bár az én verziómban Arzén lezúzta volna a boltost láncfűrésszel, majd Tyrantté válva az egész biztonságiőr-sereget elintézte volna egy T-vírus szeretetcsókkal. Aztán otthon gyaknám még bőven Mrs. Arzént is – egy szimpla saller túl humánus. Ja, és a végén Júliát is megöngyilkoltattam volna saját magával, Rómeót pedig cuccról-cuccra széthordhatták volna a gyilkos hollók – élve. Lehet, hogy sok lesz a Resident Evil? :) Csak így tovább, Janey! A „kérdésedre" a választ lásd feljebb! R)**

Üdv mindenkinek! Ma, egy üres-unalmas órámban átlapozgattam néhány régi 576 KByte-ot és Konzolt. **(Jó gyorsan olvashatsz. R)** Mit mondjak: felemelő élmény volt! Ez az élmény inspirált arra, hogy billentyűzetet ragadjak. Néhány cikk elolvasása után megrohant az a nosztalgikus érzés, amiről egyre többet olvashatunk manapság a Csevegőben. Néhány régi ismerős láttán egészen elérzékenyültem, mások hatására könnyeim potyogtak a röhögéstől (eme reakciót leginkább a kezdeti PC programok váltották ki). Átnyálaztam néhány Democracy és Manga rovatot (de jók is voltak!), rábukkantam pár egykori kedvencre, s megfogadtam – mint már oly sokszor –, hogy beszerzek magamnak egy SNES-t, és egy C64 esetleg Plus4-et (hiába, a Bard's Tale verhetetlen volt). Eltallózgattam a régi tesztelők cikkei közt, néhányukat már rég elfelejtettem. Martin, csak te maradtál a régi! A MK2 és SSF2 cikkeidet ma is külön mappában őrzöm. De hogy ne csak a nosztalgikus ömlengés legyen ebből a levélből, leírom, mi az, ami ihletet adott. Röviden vázolnám kutatómunkám eredményét egy kronológiai tanulmányban.

– Az őskorban két nagyobb törzs **(„Törzs" :) R)** vetélkedett az életben maradásért: a C64 és a Cplus4. Ádáz csatát vívtak, s bár a C64 tovább fennmaradhatott, az új generációk lesöpörték a színről.

– Az ókor csatáit a PC-AMIGA háborúk, illetve a kezdeti KONZOL-PC összecsapások jelentették. Bár ezek populárisan nem voltak annyira érzékelhetőek, ha valaki ilyen körökben forgott, óhatatlanul belekeveredett valami vitába. Bár – szerény véleményem szerint – az AMIGA egy iszonyú jó gép volt (A1200 RULEZ!), süllyesztőbe került, s a PC megkezdte örökig tartó uralmát. **(...ami egyre inkább közeledik a végéhez... R)**

– S vala az nagy csata: SNES Vs MD. No comment! Ízlések és pofonok különbözők.

– Az újgenerációs konzolok és a fejlettebb PC-k harca már tényleg vérre ment. A magazin kétfelé vált, s ez jó volt mindkét tábornak. Vivát Konzol!

– S most? A PC tulajok jól kijönnek egymással **(Végül is csak nVidia vs. ATi + AMD vs. Intel csata van... Marják egymást, mint gatyát a hypo. Ahol min. 2 ember van, ott anyázás van. R)**, de mi? PS a DC és a N64 harca, majd a PS2-Xbox-GC háború. Nem elég nekünk a közel-keleti helyzet?

A lényeg lényeg marad: ötéves egészségügyi pályafutásom alatt sikerült megjegyeznem a legfontosabb tanulságot: amíg emberek közelében, mellett, szolgálatában dolgozol, mindig lesz néhány (?) birka, aki nem tud megülni a valagán, vagy kötelességének érzi más cuccait/munkáját lehordani, illetve sajátját megvédeni, akkor is, ha abszolút nem konyít a témához. Ezzel azonban ti, kedves tesztelő gárda, ne törődjetek, folytassátok azt, amit 1990 óta műveltek, folyamatosan emelkedő színvonallal. **(A jó bölcs csendben végzi munkáját nem törődvén a zúgolódókkal. Legyenek azok akár rosszmájú olvasók, akár a konkurencia. R)** Végezetül álljon itt tanulságként egy idézet egy PC „szakbolt" tulajdonosától, akinél USB billentyűzetet vásároltam volna a PS2-höz, mikor ezt közöltem vele, kijelentette: „Pléjsztésön kettőt vettél? Normális vagy? Ugyanazt tudja, mint az egy, csak fekete dobozba rakták..." **(Ha gondolod, tudok adni egy 486-os prockót. Kérj a sráctól érte egy 3 gigás P4-est, végül is ugyanaz, csak picit több a tranzisztor, meg más a csomagolás! Azt is megüzenheted, hogy a Konzol májusi Csevegőjében elnyerte a hónap vadmarhája címet. R)** Peti Balázs, Komló *(Én nagyon örülök, hogy írtál, Balázs. KG)*

Helló 576 Konzol Team! Nagyon tuti az újság tetszett a GTA Vice City teszt és játék leírás. Lenne egy kérésem hozzátok, ha mód van rá teljesítsétek, szeretnék egy Playstation 2. Előre köszönöm csá csumi csá cső tészta Szervokormány. **(Beléd is! R)** Még egyszer köszönöm. Peti **(Mikor egy ürge lábait és alsótestét szeparálta a vonat, ő is azt kérdezte, amit most én: „hát a f****m nem kéne?" Persze ettől függetlenül mi szeretünk téged :) R)**

Hölgyeim és Uraim, önök a Radeon-féle Csevegő kísérleti epizódját olvasták. Dicséretet, anyázást vagy bármilyen más jellegű reflexiót szeretettel várok. Ne zavarjon senkit, hogy új hús vagyok a piacon, ne legyen irgalom! Tűzkeresztség over.

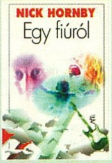
Most pedig következzen az az izgalmas téma, mellyel júniusi számunkban szeretnénk foglalkozni (minél gyorsabban reagáljatok, lehetőleg nem túl bő lére eresztett, de frappáns irományokkal levélben vagy emailben – Index és Supergamez haverok, csipkedjétek magatokat! :)

Kellenek nekünk az újszerű, extrém, néha bizarr játékok, vagy túlságosan konzervatívak vagyunk? Kellenek-e a piacnak nagy mennyiségben olyan csodabogarak, mint a Rez, a Frequency, a Jet Set Radio vagy a Freak Out? Zavar minket Mario hátán a permetezőgép? Akarunk vonatot vezetni, ablakot pucolni, táncszőnyegen ugrándozni? Hát csinos lánykák képeire zoomolgatni? Megbotránkozunk egy dilinyós, Conker nevű mókus káromkodásán? Mennyire érzékeny a piac a reformokra? Miért sír folyton az arcunk, hogy nincsenek új ötletek odakint?

COOL-TÚRA

Könyv

Nick Hornby: Egy fiúról (About a boy)
(2002, Európa)



A filmes szekcióban egy kultikus könyvből készült filmmel foglalkoztunk – felmerült bennünk a gondolat, ha a szerkezeti egység megőrzése érdekében Herbert apó Dűne-szériáját veséztük egy kicsit *Könyv* címszó alatt is. Ekkor azonban a zenéknél a Dune filmzenealbummal, a netes részen pedig valami elvakult Herbert-fansite-tal kellett volna foglalkoznunk. Hornby sikerkönyve akadt másodikként a kezünkbe: a Cool-Túra szerkesztési elveibe a kitárgyalandó irodalmi mű ilyen hirtelen kiválasztása is bőven belefér.

Az Egy fiúról Hornby második kísérlete a „hogyan lépjük át a felnőttkor küszöbét akkor, ha mindenki más szerint már egy évtizede meg kellett volna ezt tennünk" kérdéskör részletes kibontására. A regény főszereplője, Will Freeman (a világ egyik leggondtalanabb embere – az apja által írt karácsonyi dal jogdíjaiból származik a vagyona) – de képtelen arra, hogy bárkiért vagy bármiért felelősséget vállaljon. Az életébe hirtelen belépő Marcus gyökeresen felforgat mindent – hősünk bőven túl a harmincon jön rá arra, hogy nincs is annyira rendben az élete, mint ahogy azt ő elképzelte magának.





A könyv meglepő módon egész tisztességes filmadaptációt kapott (Hornby másik ismert regényét, a High Fidelity-t sikerült alaposan elszúrni), és még ilyen, mozgóképes formában is ajánlott olvasmány. Elmélkedés önmagunk megtalálásának szükségességéről – a huszonsok/harminckevés éves magunkfajtáknak van mit tanulnia belőle... :-)

Film

Dűne (Dune)
Színes amerikai film, 1984
forgatókönyv: David Lynch, Frank Herbert regénye alapján
rendezte: David Lynch



Történet: Arrakis, sivatagbolygó. Más néven: *Dűne*. Az Arrakis az ismert univerzum legfontosabb bolygója – csak itt terem meg a *Fűszer*. A Fűszer elengedhetetlen az űrutazáshoz. Aki az Arrakis kontrollálja, kontrollálja az univerzumot is.

Az Atreides ház a Dűne következő ura: a bolygót korábban ősi és esküdt ellenségeik, a Harkonnenek uralták. Az Atreides herceg egyetlen fia, Paul nem szívesen hagyja ott szülőbolygóját – pláne azok után, hogy anyját, Jessicát felkeresi a Bene Gesserit boszorkányrend vezetőnője – Paul után érdeklődve. Az Arrakis őslakói, a fremenek mélyen hisznek egy legendában: várják a messiás eljövetelét, aki elvezeti őket a szabadságba.

Itt le is zárnánk a történetmesélést – a Dűne klasszikus sci-fi, a tudományos-fantasztikus irodalom egyik huszadik századi alapköve, tessék szépen elolvasni a könyvet, és utána megnézni a filmet. A könyv olvasása a film megértéshez sem árt – Lynch apó alaposan belekavart az eredeti történetbe.

Megvalósítás: A Dune tipikus David Lynch film, csak ezúttal 44 millió dollárt kapott a bizarr víziói megvalósítására a mester – ne felejtsük el, hogy a film 1984-ben készült, az akkori 44 millió egy mai 100-120 milliós költségvetéssel ér fel. Lynch alaposan meghúzta Herbert alapművét, (különösen a történet második felébe nyúlt bele), de ennek ellenére a regény **hangulata** még mindig ott van a vásznon – a könyv fanatikus rajongói legszívesebben szétszedték volna Lynchet a változtatások miatt, de az átlagos film/sci-fi fan egy rendezett, átgondolt, az eredeti történet filozófiáját és mondanivalóját hűen átadó filmalkotást tekinthetett meg a moziban. A színészgárda nagyszerű, a Pault alakító Kyle MacLachlan (nagyon fiatal volt még) ugyan első pillantásra kissé furcsa – a később Cooper ügynökként népszerűséget szerző színészt nem igazán tudja elképzelni az ember messiásként –, de szerencsére ez csak első impresszió, MacLachlan jól alakítja a szerepét. A legjobb persze most is Patrick Stewart, aki felejthetetlenül domborítja Gurney Hallecket.



Trükkök tekintetében persze már kissé elavult a film, de nem reménytelenül – nagyon szép hagyományos trükköket (és eszméletlenül dizájnos épületbelsőket/külsőket) hozott össze a speciális effekteket tervező stáb.

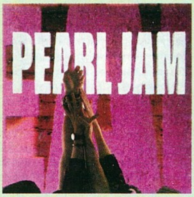
A Dűne furcsa, néha erősen magába boruló, de nagyszerű könyvadaptáció: a könyv minden sorát szolgaian szajkózó színtelen-szagtalan tévésorozattal szemben az eredeti mű lényegét ragadja meg. Kötelező darab, nem csak SF és David lynch rajongóknak!



DVD: kivételesen nem próbálunk mindenféle diszkiadásokat és kizárólag a tengerentúlon megjelent speciális kiadásokat a Nyájas Olvasóra tukmálni. Van nekünk egy egész korrekt magyar kiadásunk, közepesen elrontott szinkronnal, kétcsatornás sztereó hanggal, és korrekt anamorfikus transzferrel. A szinkron nem kötelező, természetesen van eredeti angol hangsáv is – mi ilyen módon ajánljuk a film első megtekintését. Az extrák tárháza nem túl bőséges: egy mozis reklámot és pár szöveges ismertetőt találunk csak a bonuszokat rejtő menüpont alatt. A szegényes felhozatalért kárpótol az alacsony ár: a Dűnét már ötezer forint környékén meg lehet kapni – ennyit pedig bőven megér.

Zene

Pearl Jam: Ten
1991



A zenekar: a Pearl Jam egy tragédiának köszönheti a megalakulását. A Mother Love Bone énekese, Andrew Wood heroin túladagolásban meghal, az együttes két megmaradt tagja (Stone Gossard és Jeff Ament) új közreműködőket keres. Az eredmény: Mike McCready (gitár), Dave Krusen (dobszekció) és Eddie Vedder (ének) felvétele – a banda időközben a régi névtől is megszabadul, és Vedder dédnagyanyjának (becenév: Pearl) világbajnok lekvárjáról (jam, ugye) nevezik el magukat. A zenekar 1991-ben adja ki első albumát, a Ten-t. A seattlei grunge hullám éppen tetőzik az Egyesült Államokban, a Ten hamarosan multi-platina lesz. A Pearl Jam következő albuma, a Vs. már botrányok közepette születik: a zenekar visszautasítja, hogy promóciós videókat forgasson a lemezhez. A Jam a dobosait is sűrűn váltogatja, a harmadik nagylemez, a Vitalogy felvételeikor már a harmadik zenésztársat fogyasztják. A Vitalogyt nagy turné követné – ha a zenekar nem veszne össze a magas jegyárakon az egyik legnagyobb amerikai koncertjegyirodával, a Ticketmasterrel – a vita a bíróságon végződik.



A botrányok némileg megtépázzák a PJ hírnevét, de ők szorgos hangya módjára gyártják az új lemezeket: No Code (1996), Yield (1998), Live on Two Legs (1998 – koncertalbum), Binaural (2000) és a legutóbbi, 2002-es Riot Act.

Az album: a Ten nem a legjobb album a Pearl Jam életművében (ezt a címet a Yieldnek adnánk), de mindenképpen a legmeghatározóbb. Első lemez, nyers, de majd szétcsattan az energiától. Az Alive és Garden melankóliája, a Black gyomorszaggató ereje, vagy a Jeremy fájdalmas érzelmi hullámvasútja jól megfér egymás mellett. Apropó, Jeremy: a kilencvenes évek egyik legjobb klipje (számos díjat besöpört), máig mutató szuggesztív erővel megáldva. A klip zavaros színvilága, a másodpercekre felvillanó naplórészletek sajátos elegyet alkotnak Vedder hangjával – ritka alkalomnak lehetünk szem és fültanúi – a hangzás és a képi világ egymásra talált. A Ten jókor jött ki, és jó közönség várta: a Nirvana és a Soundgarden által fémjelzett grunge-mozgalom ekkor durrant be igazán, és a Pearl Jam mindent elsöprő energiája további lendületet adott a mozgalomnak. Tessék csak megnézni a Tent közelebbről – az album borítója programszerű: a levegőbe emelkedő öklökben benne van a kilencvenes éve eleje, kompletten, egyetlen mozdulatba csomagolva. Zseniális.



Webhely:
www.pearljam.com
www.pjvault.com

Internet

Kung Fu Cult Cinema
http://www.kfccinema.com/index.html

Mozis oldal az elborultabb fajtából: Kung Fu Cult Cinema. A webhely nevét meghazudtolóan nem kizárólag a kultikus-karatéjozós filmekkel foglalkozik, hanem mindennel, ami a kínai-japán-koreai filmes szentháromság berkeiben csak megjelenik. Napi hírekért is érdemes idejárni (az urak elég szorgalmasak az oldal frissítésében) de igazán a kritikák (review) azok, amik a KFCC-t kiemeli a többi hasonszőrű oldal közül. Iszonyatos mennyiségű információt mellékelnek a filmek mellé a site munkatársai – az oldal filmes adatbázisnak sem utolsó, ha bele vagyunk zúgva a távol-keleti filmművészetbe. Külön kiemelnénk a site kicsi, de roppant barátságos fórumát, ahol a vegyes közönségnek köszönhetően szinte mindig találunk partnert egy kis filmes dumapartira.







Miből vannak a kislányok?
PlayStation 2
PRIMAL
www.primalgame.com
PlayStation 2
A KÜLÖNÖS ÉLET, A BÁTOR ÉLET, A HARMADIK ÉLET
„PS" és „PlayStation" a Sony Computer Entertainment Inc. bejegyzett védjegyei. A „The Third Place" a Sony Computer Entertainment Europe védjegye. Primal © 2002 Sony Computer Entertainment Europe. Fejlesztette a SCEE Cambridge Studio. Minden jog fenntartva.